9 DEMOS EXCLUSIVAS

CRASH BANDICOOT 3, TOCA 2, F1 '98, PSYBADEK, O.D.T., MOTO RACER 2...

* CD sólo válido en España

ESTE MES: ¡TRES SORTEOS ALUCINANTES!



Edición Oficial Española

PlayStation Magazine

Número 25

975 Ptas.



TOMB RAIDER 3

¡LA NIÑA DE TUS OJOS!

ANÁLISIS:

- O.D.T.
- MUSIC
- TOCA 2
- FIFA '99
- STREAK
- B-MOVIE
- C3 RACING
- TEST DRIVE 5
- ACTUA GOLF 3
- BUST-A-MOVE 4
- CONSTRUCTOR
- LIBEROGRANDE
- TEST DRIVE 4X4
- ACTUA SOCCER 3

ROLLCAGE

OTRA VUELTA DE TUERCA AL GÉNERO DE CARRERAS

La revista PlayStation más vendida del mundo





Editorial

Empieza el año con una perspectiva que ensombrece cualquier otra previsión: *Metal Gear Solid*. Por supuesto, habrá otros títulos, y es probable que terminemos sorprendiéndonos ante la calidad de trabajos como, por ejemplo, *Silent Hill*, otra de las promesas de Konami. Pero nada puede compararse a la expectativa planetaria que ha creado este juego entre los aficionados a PlayStation.

A finales de este año puede que le echemos el guante a *Resident Evil 3*, y quizá volvamos a vernos los cascos en *GT2*... Pero aún falta mucho para eso.

Lo que también va para largo es la aparición de PlayStation 2. Según James Armstrong, Presidente de Sony Computer Entertainment España, no habrá sucesora hasta finales del 2000. Juan Montés, Director General de Desarrollo de Software de Sony Computer Entertainment Europa, lo ratificaba en una entrevista que publicaremos el mes que viene.

Puede que este dato ponga nerviosos a los impacientes, pero lo cierto es que garantiza que los usuarios recién llegados han hecho una buena compra. Tenían derecho a dudarlo, puesto que, en el pasado, otras compañías de hardware —de cuyos nombres no queremos acordarnos— sustituyeron sus criaturas por otras antes de que les salieran siquiera las primeras patas de gallo. Políticas incoherentes obtienen como respuesta la desconfianza del respetable. A ver si aprenden.

Feliz año nuevo y eso.

Empar Revert

¿QUÉ TE AGUARDA EN EL CD?



*CD incluido sólo para su distribución en España.



¿Belenes? ¿Árboles de Navidad? ¿Papás Noel de chocolate? ¿Zambombas y panderetas? ¿Turrón El Engendro? ¿Polvorones y mazapanes La Pepeña? ¿Para qué celebrar las fiestas con semejantes naderías, teniendo en tus manos un disco como éste?







TOCA 2: TOURING CARS — **Jugable**
Codemasters mejora su notable original con nuevos coches, nuevas pistas y ¡MÁS VELOCIDAD!

CRASH BANDICOOT 3 — **Jugable**
Deléitese vuesa merced con maese Crash e su mundo de delirio medieval.

F1 '98 — **Jugable**
¿Qué Hakinen, Schmakinen o niño muerto? Corre por ti mismo en esta feroz secuela del clásico de fórmula uno.

MUSIC — **Jugable**
Tira ese *walkman* casposo al cubo de la basura y empieza a disfrutar de la música con tus propias manos...

PSYBADEK — **Jugable**
La última tajada de neón de Psygnosis sobre *hoverboards* de romería.

O.D.T. — **Jugable**
Una pizca de Lara, un chorrito de rol y un argumento disparatado.

LEMMINGS COMPILATION — **Jugable**
Son verdes, son roedores, son suicidas, y han vuelto...

MOTO RACER 2 — **Jugable**
Dos ruedas, un casco y el horizonte ante ti.

BLITTER BOY — **Jugable**
Otra prueba de que los actuales muchachos de Yaroze son futuros héroes del C++.





Sumario

31 enero 1999

Staff

Edita: MC Ediciones, S.A.
Directora edición española: **Empar Revert**
Jefa de redacción: **Magda Rosselló**
Webmaster: **Amadeu Brugués**

Maquetación Electrónica

Lluís Guillén

Colaboradores

Alfonso Catena, Quique Fidalgo, Asunción Guasch, Miquel López, Arnau Marín, Javier Moncayo, Jordi Navarrete, Rosana Rivero, Carlos Robles, Ana Sedano, Zoraida de Torres, Domènec Umbert y Ana Villanueva.

Dirección Editorial

Editora: **Susana Cadena**
Gerente: **Jordi Fuertes**

Publicidad

Directora de ventas: **Carmen Ruiz**

Madrid:
Elena Cabrera
Gobelas, 15 planta baja 28023 Madrid
Tel: (91) 372 87 80 Fax: (91) 372 95 78
Barcelona:
Carmen Martí
Pº San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 61

Publicidad de consumo

Alba Hernández
Pº San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 61

Suscripciones

Manuel Núñez
Tel: 93 254 12 58 Fax 93 254 12 59

Redacción *PlayStation Magazine*

MC Ediciones, S.A.
Pº San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 62

Filmación y fotomecánica

MC Ediciones
Pº San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona

Impresión

Printer IGSA
Tel: (93) 631 02 04 Depósito Legal: B-46888-1996
Impreso en España - Printed in Spain

Distribución

Coedis, S.L.
Avenida de Barcelona, 225
Molins de Rei, Barcelona
Coedis Madrid:
Laforja, 19-21 esq. Hierro
Polígono Ind. Loeches
Torrejón de Ardoz. Madrid

DISTRIBUCIÓN ARGENTINA: CEDE, S.A.
Sud América, 1532.1290 Buenos Aires.
Tel: 301 24 64 Fax: 302 85 06
Distribución capital: AYERBE Interior D.G.P.
DISTRIBUCIÓN MÉXICO:
Importador exclusivo **CADE, S.A.** de C.V.
Lago Ladoga nº220 Colonia Anahuac
Delegación Miguel Hidalgo México D.F.
Tel. 545 65 14
Estados Publicaciones CITEM D.F. Unión de Voceadores
Editor responsable: María Elena Cardoso
Certificado de licitud de título (en trámite)
Certificado de licitud de contenido en derechos de autor (en trámite) Número en reserva al título en derechos de autor (en trámite)

Edita

MC Ediciones, S.A.
Administración
Pº San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63

Solicitado Control O.J.D.





Kensai



T'ai Fu



R-Type Delta

PREPLAY

Asteroids 22
Toda la emoción del arcade original unida al poder gráfico de PlayStation.

T'ai Fu 24
Un tigre que practica kung-fu.

Trap Runner 26
Deporte explosivo. Puzzles y trampas. Rarísimo.

R-Type Delta 28
Es hora de echarle un vistazo a *R-Types* desde un nuevo ángulo... tridimensional.

Kensai 30
Peleas y estrategia en esta primera incursión de Konami en los juegos de lucha. ¿Le hará cosquillas a *Tekken 3?*

MegaMan Legends 32
MegaMan, otro producto añejo, se transforma ahora en una aventura de rol. Veamos qué tal.

Monkey Hero 34
Una muestra de lo que los primates pueden llegar a hacer.

PLAYTEST

Tomb Raider 3 46
Al fin nos atrevemos a divulgar nuestro dictamen. Atrévete a leerlo.

FIFA '99 50
EA Sports sigue puliendo su querida saga.

TOCA 2 54
Y Codemasters sigue con la suya...

B-Movie 56
Aliens de serie B, ¿juego de serie B?





Music 58
Si se te quejan los vecinos, deja que lo prueben.

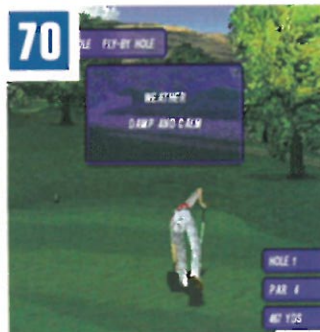
C3 Racing 60
Ver para correr.

Constructor 66
Conversión del famoso juego de estrategia para PC.

Streak 68
Carreras en tabla flotante, como en *Regreso al futuro III.*

Actua Golf 3 70
Ya no tendrás que hacer hoyos en la huerta de tu tío.


26
Trap Runner


70
Actua Golf 3


18
Rollcage


54 68
TOCA 2


46
Tomb Raider 3

Bust-A-Move 4 72
O Burbujas Express 4.0.

LiberoGrande 74
Otro juego de fútbol. De... ¿Sony?



Test Drive 4x4 76
Carreras todoterreno.

Actua Soccer 3 78
Más fútbol de la cantera de Gremlin.

O.D.T. 80
O morir en el intento. Que es lo que harás, seguramente.

Test Drive 5 82
«Los mejores coches» no tienen por qué traducirse en «el mejor juego».

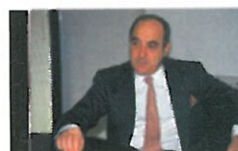




REPORTAJES

Rollcage 18
Se podría describir como un *WipeOut* con ruedas. Pero Psygnosis prefiere definirlo como «360 grados de carreras sin pausa y sin reglas». Sea lo que sea, en *PlayStation Magazine* nos satisface haberlo probado. Averigua por qué.

James Armstrong 36
¿El nombre de un nuevo título? ¿Un desarrollador? ¿Una licencia de deportes? Nada de eso. Descubre el perfil de Sony Computer Entertainment en España...



SECCIONES

Busca aquí noticias mil, mega concursos, respuestas a tus preguntas y profecías mensuales...

Loading 6
Premios *PSM* 14
Concurso Sony 16
Concurso *Devil Dice* 42
Suscripción 84
Números anteriores 86
Cartas 88
Trucos 92
En el CD 96
El mes que viene 101



TGS – LA ESTRELLA DE ORIENTE

LOS GIGANTES NIPONES SE DESCUBREN EN EL TOKYO GAME SHOW

1


5


2


3


4

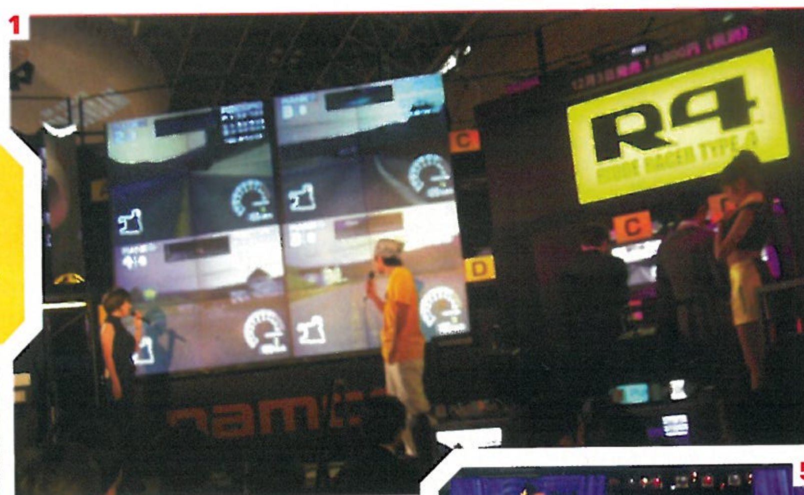

[1] La PocketStation en todo su esplendor. La presentación fue de lo más *chic*. *Chic* japonés, eso sí. [2-3] Enix contrató varias Laras de ojos rasgados para impulsar *TR3* ante los escépticos fans nipones. [4] Lo más destacable del stand de Capcom fue *Street Fighter Zero 3*. [5] Square mostró, además de *FFVIII*, el excelente *Ehrgeiz*.

Todo lo bueno se acaba. El ya habitual trío de ferias de juegos anuales ha concluido en Tokio con la celebración del Tokyo Game Show. La feria, que se celebró entre el 9 y el 11 de octubre del pasado año, es para el Lejano Oriente lo que la E3 y la ECTS son para Estados Unidos y Europa: una mezcla de aburridos ejecutivos y fans ansiosos por conocer qué juegos se lanzarán durante los siguientes 12 meses.

Asistieron a la feria 156.455 personas, unas 8.500 más que el año pasado. Un 54% de los títulos eran para PlayStation, un incremento del 10,5% respecto a la edición anterior. Como suele ocurrir en la mayoría de estas ferias japonesas, los géneros más representados fueron las simulaciones y los títulos de rol.

En la E3, la feria estadounidense de videojuegos, es donde se revelan las novedades más esperadas del año. No obstante, las grandes compañías japonesas se reservan a menudo algún secreto para el Tokyo Game Show, por una especie de lealtad para con los suyos. Además, es el lugar de nacimiento de la mayoría del software extravagante. Como de costumbre, los títulos de alta calidad que se lanzarán en Europa se vieron eclipsados por cientos de juegos sobre «contactos» y «maduración». Estos juegos son ininteligi-

R4
RIDGE RACER TYPE 4™













[1] No había pantalla partida para cuatro jugadores, pero sí acción desde cuatro consolas diferentes en el hemiciclo que Namco dedicó a *R4*. [2-4] El juego, casi terminado. ¿Mejor que *GT*? El tiempo dirá. [5-6] El favorito de todos, Crash, entusiasmando a las masas.

bles para los europeos, no sólo a causa del idioma, sino también por su extraño contenido, como cortejar al sexo opuesto o enseñar y dirigir a pequeños colegiales para que lleguen a convertirse en ciudadanos ejemplares. Rarísimos. No esperes que títulos como *Favourite Dear*, *To Heart* o el último juego de Konami de la legendaria serie *Tokimeki Memorial (Tokimeki Memorial Series Volume 3)* pisen nunca nuestras costas.



El anuncio más importante de los relacionados con PlayStation (la mayoría de los grandes éxitos ya se exhibieron en ferias anteriores) fue la presentación (y bautizo) de la nueva PocketStation compatible con el hardware de PlayStation. En un principio se lo había dado a conocer como *Personal Digital Assistant*, o PDA. El pequeño artilugio originó colas tremendas, quizá porque se esperaba que se distribuyesen algunos de muestra. No cayó esa breva. Increíbles azafatas de presencia retro-futurista se colgaron PocketStations al cuello o en la solapa para mostrar su potencial empleo como complemento de vestuario. Después presentaron un aluvión de software nuevo que aprovecha al máximo las especificaciones de este hardware y su naturaleza portátil.

Un acto ya familiar en los TGS, las funciones, mantienen entretenida a la audiencia y perplejos a los corresponsales de *PlayStation Magazine*. Los bailarines de *Bust A Groove* hicieron un buen papel, excepto dos individuos vestidos de peces. La aparición en el escenario de Crash Bandicoot (vale, sólo era un tipo con un disfraz) contribuyó a que los más menudos se abalanzasen sobre el stand que Sony dedicaba a *Crash 3* (conocido allí como *Crash 3 Buttobi World Round Trip*). Por lo visto, Crash es considerado embajador de la industria occidental del videojuego en Japón. No está mal para una rata gigante.

En otra parte del stand figuraba el

TOKYO GAME SHOW: EL SONDEO

Al típico estilo japonés, cada asistente recibió un cuestionario que debía rellenar para ayudar a los organizadores a mejorar la edición del año próximo. Estos son los resultados...

- Más del 80% de los asistentes eran hombres, y más del 70% eran estudiantes.
- Más del 60% ya había asistido a ediciones anteriores del Tokyo Game Show, y más del 90% aseguran que volverán el año que viene.
- PlayStation ha confirmado su posición preeminente, y Nintendo 64 ha incrementado ligeramente su popularidad.
- Los propietarios de Saturn son en su mayoría hombres, y sus principales usuarios son chicos de entre 10 y 15 años.
- Tanto los juegos de lucha como de simulación han perdido popularidad.
- Los títulos de rol, puzzles y aventura son más populares entre las mujeres.
- Un 40% juega casi cada día.
- Los aficionados a videojuegos juegan una media de nueve horas a la semana.
- La frecuencia de juego con arcades y con videojuegos son casi proporcionales.
- Los hombres de 25 a 29 años y las mujeres de 10 a 12 años compran más software de segunda mano que el resto.
- El 80% cree que el precio del software es algo caro.

¡Pssst!

Cotilleos, rumores, comentarios y demás sobre el complejo mundo de PlayStation.

GTA CUAL ROSQUILLAS

¿Te acuerdas de *Grand Theft Auto*, el título que tanta polémica levantó en todo el mundo por su supuesta violencia y que tanto gustaba en *PSM*? Bueno, pues parece que la polvareda poco ha recalado en las almas videojugadoras, porque lleva vendidas un millón de unidades en el mundo entre PC y PSX. En España se han vendido 5.000 copias desde su aparición en la gama Platinum. En vista del éxito, Take 2 Interactive se ha puesto manos a la obra para lanzar la secuela en octubre de este año.

GT ROMPE EL MOLDE

Gran Turismo supera la apabullante cifra de dos millones de unidades vendidas... ¡sólo en territorios PAL! Eso significa que va a la cabeza de las listas de súper ventas europeos, con gran ventaja respecto al resto del pelotón. Y sigue subiendo.

¡*TENCHU* SE AGOTA!

El título del sigilo por definición, *Tenchu: Stealth Assassins*, ha superado las previsiones de demanda y ha volado de las estanterías de varios países de Europa, Gran Bretaña entre ellos. Las tiendas conseguirán reemplazos en pocos días, pero, claro, la cuestión es que los programadores están la mar de felices con la noticia. ¿Quién no lo estaría, cuando es el pan lo que está en juego?

¡Pssst!

Cotilleos, rumores, comentarios y demás sobre el complejo mundo de PlayStation.

NUEVO GEX A LA VISTA

Crystal Dynamics ya ha hecho público que trabaja en el próximo título de su lagarto teleadicto. El juego se llamará *Gex: Deep Cover Gecko*, y la misión del agente secreto consistirá en encontrar a la agente Xtra (interpretada en las escenas de vídeo por Marliece Andrada, una de las explosivas mozas de *Los vigilantes de la playa*), secuestrada por el sempiterno castigo de Gex, Rez. Incluirá dos personajes secretos, más guiños a la televisión y el cine, un nuevo motor de juego y un sistema de cámara en 3-D más intuitivo. Habrá submarinismo, vuelo sin motor, *snowboarding*, lanzacohetes, tanques del ejército, cocodrilos, camellos y muchas cosas más. Contará con 25 nuevos disfraces (Clint Eastwood y Sherlock Holmes entre ellos), y luchará contra más de 60 villanos.

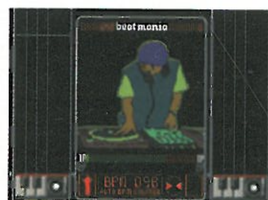
MUERTO EN EL AGUA...

Esa sería la traducción de *Dead in the Water*, un título de Player One que todavía no cuenta con distribuidor en España. Es un juego de carreras de lanchas en 3-D en el que tienes que quitar a tus adversarios de en medio con todo tipo de artimañas y armamento. Pronto te diremos más.

BAILOTEO DE KONAMI

El rey del Tokyo Game Show y número uno en ventas de Japón en estos momentos es *Beatmania*. La «manía» de este título llegó a las dependencias de *PSM* justo al cierre de esta edición. ¿Que qué pinta tiene? Bueno, muy... rara, la verdad. El juego se basa sobre todo en el binomio ritmo/acción, en la línea de *PaRappa* y *Bust A Groove* en tanto que el arcade proporciona unos controles parecidos a un teclado reducido de piano (con sólo cinco teclas, por ejemplo) y una minimesa de mezclas con la que añadir varios tonos en plan hip hop. Los jugadores de PSX se ven obligados a ejecutar la acción que los arcade asignaban a poleas y palancas mediante el pad, una resolución no del todo brillante, puesto que las indicaciones en pantalla sobre cuándo darle a un botón y todo eso siguen apuntando a los controles arcade.
Mejor apoquinar otros 4.990 yenes (unas 5.000 pelas) para hacerse con el controlador opcional de la casa ASCII, que duplica con exactitud la botonadura requerida. *Beatmania* suena estupendamente, pero de gráficos no puede presumir. Te limitas a ver cómo caen barras de colores mientras aparecen personajes en el centro de la pantalla.







No tiene buena cara, pero suena muy bien. En serio.

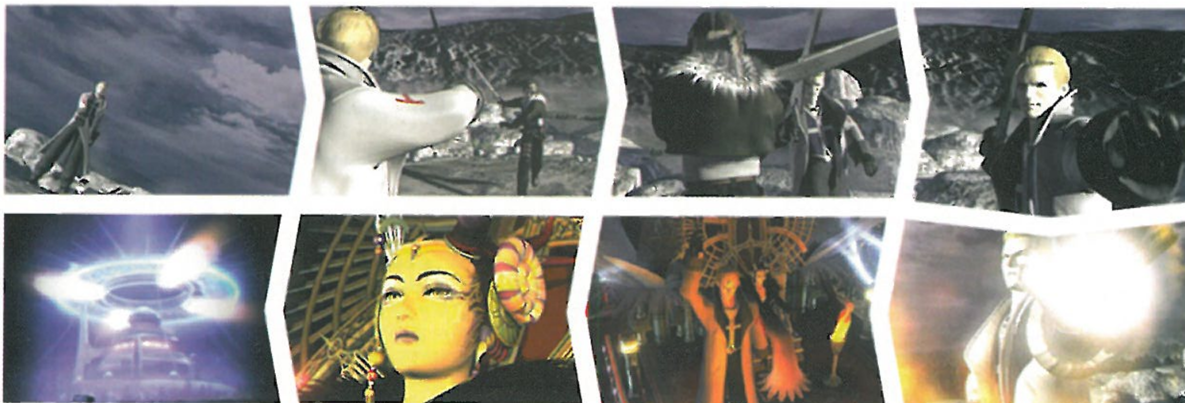
nuevo título de puzzles de Sony Japón, *IQ Final*, una secuela del que nosotros conocemos como *Kurushi*. La mayor novedad, en esta ocasión, es la inclusión de un modo de supervivencia para dos jugadores, en el que tu éxito con los bloques significa el desastre para tu oponente.

En el stand de Capcom pudimos ver la primera exhibición de *Street Fighter Zero 3* (junto con la tonta actuación de varios señores disfrazados cual personajes del juego) y *Vampire Saviour EX Edition*, que reúne en un CD los juegos de lucha arcade *Vampire Saviour*, *Vampire Hunter 2* y *Vampire Saviour 2*. *SFZ3* obtuvo un gran éxito entre aquellos asistentes que ansiaban jugar con los personajes antes ocultos en el juego arcade.

En el stand de Namco parecía que las cosas mejoraban. Allí estaba, en las pantallas del increíble escenario de varios niveles, *Ridge Racer Type 4*, junto con las sempiternas animadoras, reconocibles porque siguieron el mismo esquema que utilizó la compañía para mostrar *Tekken 3* el año pasado. Esperamos conseguir pronto más información, porque el juego era espectacular: rápido, suave, y sin descuidar ningún detalle. ¿El mejor juego de conducción de todos los tiempos? Puede.

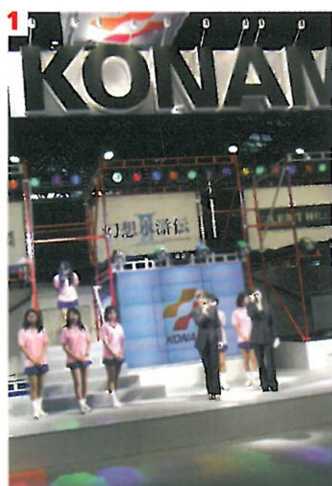
Por desgracia, no estaba disponible ningún JogCon para probar el juego (el nuevo pad sólo figuraba en el interior de una vitrina). En los expositores de *R4* sólo encontramos los clásicos pads digitales. Se diría que no han logrado terminar a tiempo el juguetito analógico.

También rondaba por allí el no tan espectacular *LiberoGrande*, ese curioso juego de fútbol solitario (ver PlayTest en página 74), y *Anthology 2*, el último juego de recopilaciones retro de Namco para fanáticos de la nostalgia. Tras la serie *Namco Museum (1 a 5)* llegó *Anthology 1*, con *Tower of Babel*, *Star Luster*, *King's Continent* y *Wrestleball*. La presentación de *Anthology 2*, que incluye *Pac Attack*, *Adventure of Valkyrie*, *Namco Classic Golf 2* y *King of Kings*, parece indicar que el catálogo de software prehistórico no terminará jamás... También estaba *Dragon Valor*, el último título de rol de Namco que, pese a presentarse sólo en vídeo, cosechó ovaciones gracias a su duración.
Completando el cupo de grandes compañías desarrolladoras de éxitos estaba Squaresoft, presentando una estupenda selección encabezada por *FFVIII*. Las



Imágenes del extraño (y excelente) vídeo de *Final Fantasy VIII* que se mostró en el Tokyo Game Show. Los malos del juego, la pérfida Edea y varias escenas de combate entre Seiffer y Squall.

1



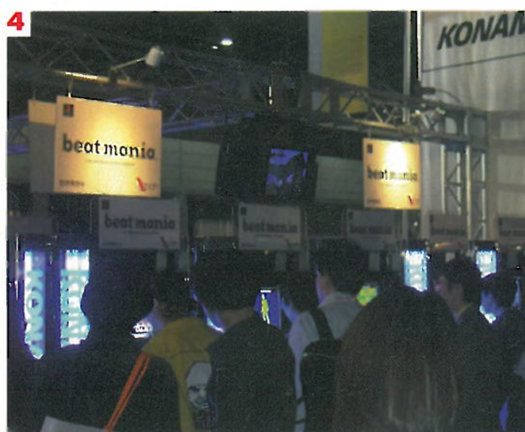
2



3



4



[1] No hubo mucho de *Metal Gear*. [2-3] *Dance, Dance, Dance* en acción. [4] Y el favorito de los japoneses, *Beatmania*.

imágenes de vídeo mostraban parte de una acción posterior a la ya conocida (incluida una lucha entre Squall y Seifer), mientras que la versión jugable que se puso a disposición del público en 60 expositores no era más que una actualización de la famosa demo de *FFVIII*, con más ataques de la impresionante Guardian Force, la otrora Summon. Tendrás esa demo en cuanto se haya establecido fecha de lanzamiento para Europa. Lo malo es que parece que va para largo, otoño de este año.



Muchos fans japoneses de *Final Fantasy* expresaron su preocupación por lo que consideran una occidentalización de la serie: los personajes de estilo manga se están sustituyendo por héroes y villanos más realistas, altos y delgados. Puede que adaptarse a los gustos extranjeros conlleve para Square la pérdida de incondicionales japoneses.

En otra parte del stand, *Chocobo's Dungeon 2* y *Chocobo's Racing* hacían las delicias de los fans del gran pollo, mientras que el nuevo juego de rol *Saga Frontier 2* atraía al respetable con sus ilustraciones hechas a mano, algo poco notable para los ojos occidentales, tan obsesionados con los CGI. El popular *Ehrgheiz* demostró ser el *beat 'em up* más querido de la feria (no vemos la hora de contemplar su lanzamiento en España), y la PocketStation se reveló compatible con *FFVIII*, con un extraño juego de cría de Chocobos que se presentó en vídeo.

Konami, que ya ha terminado la promoción de *Metal Gear Solid* en Japón, archivó aquel stand en forma de fortaleza que utilizó en ferias anteriores para la presentación de *MGS* y se concentró en el resto de su catálogo. La estrella del festival (además de *Deep Blue* y *Kensai*) fue, por supuesto, el favorito de *PSM*: *Silent Hill*. Este mes incluimos un vídeo en el CD para ir abriéndote el apetito.

Para unirse a la movida de discjockeys de *Beatmania* llega *Dance, Dance, Dance*, una versión para PSX del popular arcade *Dance Dance Revolution* que, de hecho, invita al jugador a bailar sobre un pequeño escenario dotado de sensores. La versión PlayStation renuncia a tal ingenio a favor del pad, por lo que el título acaba pareciéndose demasiado a *Bust A Groove*.



No había referencia alguna a *Bust A Groove 2* en el stand de Enix, como tampoco ninguna versión jugable de *Dragon Quest 7*. El nombre podría no decirte nada, pero significa mucho para los aficionados japoneses. La serie fue rival habitual de *Final Fantasy* desde el número *I* al *VI*. Sin embargo, el vídeo que se exhibía sació todos los de-seos. A lo que sí se podía jugar era a *Tomb Raider 3*, algo que parecería fuera de lugar, si no fuese porque es Enix quien lo distribuye en Japón. Está por ver si habrá sido una decisión sensata, dada la poca afición a la serie por parte de los japoneses.

電撃 PlayStation

LAS LISTAS DE DENGEKI

TOP 10 – VENTAS

1. ***Beatmania*** (Konami)
2. ***Itdaki Street Gorgeous King*** (Enix)
3. ***Metal Gear Solid*** (Konami)
4. ***Pilot Ni Narou*** (Pack-in-Soft)
5. ***MAX 2*** (Atlus)
6. ***SD Gundam Generation*** (Bandai)
7. ***XI*** (SCEI)
8. ***Blaze & Blade Busters*** (T&E Soft)
9. ***Namco Anthology 2*** (Namco)
10. ***Capcom Generation 2*** (Capcom)

TOP 10 – LOS MÁS ESPERADOS

1. ***Final Fantasy VIII*** (Square)
2. ***Genso Suikoden II*** (Konami)
3. ***Dragon Quest VII*** (Enix)
4. ***Tales of Phantasia*** (Namco)
5. ***To Heart*** (Aquaplus)
6. ***Ensemble*** (Media Works)
7. ***Kidoosenshi Gundam*** (Bandai)
8. ***Next Generation Robot Senki Prep-saga*** (Takara)
9. ***Slayers Wonder Ho*** (Banpresto)
10. ***Vampire Saviour EX Edition*** (Capcom)

TOP 5 – FAVORITOS DE LOS LECTORES

1. ***Final Fantasy VII*** (Square)
2. ***Star Ocean: Second Story*** (Enix)
3. ***Double Cast*** (SCEI)
4. ***Metal Gear Solid*** (Konami)
5. ***Xenogears*** (Square)

* Listas proporcionadas por *Dengeki PlayStation*, la revista especializada súper ventas entre los usuarios japoneses de PlayStation.

¡Pssst!

Cotilleos, rumores, comentarios y demás sobre el complejo mundo de PlayStation.

PLAYSTATION DE FALTRIQUERA

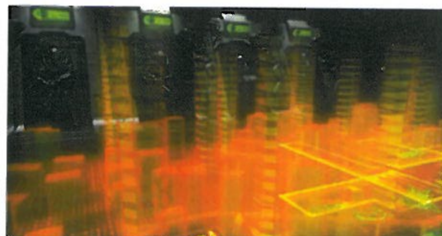
Bien, estaba escrito. La PocketStation, antes conocida como PDA y también denominada SCPH-4000 (en realidad, es su nombre técnico) se puso a la venta en Japón el 23 de diciembre pasado por un precio aproximado de 3.600 pesetas. El paquete incluía una cinta de sujeción (para colgártela del cuello, si la quieres llevar de escapulario) y una pila de litio, como la que deben haberse puesto los chicos de Sony, porque piensan producir un millón de estos aparatitos al mes. La carrocería de la PocketStation sólo está disponible en blanco y transparente, pero es probable que se vaya ampliando el espectro cromático.

Ahora ya sabemos que no sólo podremos intercambiar información entre PocketStation y PlayStation (conectando la primera a la segunda a través de la ranura destinada a la tarjeta de memoria), sino que dispone de comunicación bidireccional por infrarrojos, lo que permite a dos PocketStation intercambiar datos sin emplear la consola como puente.

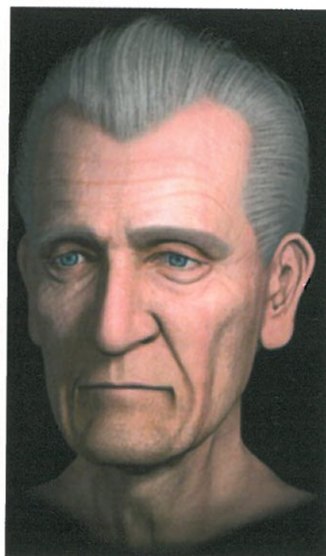
El software para el nuevo dispositivo se distribuye en CD-ROM, y se descarga desde la consola. PocketStation, que es regrabable, puede almacenar varias aplicaciones de software de manera simultánea, y cuenta con un altavoz en miniatura de alta calidad. ¡Queremos que llegue yaaaa!

FINAL FANTASY: LA PELÍCULA

CLOUD, CAMINO DE LA GRAN PANTALLA







Primeros fotogramas de Final Fantasy: La película. Esperemos que ése no sea el protagonista...

Con semejante éxito de currículum, era inevitable que el título de Square siguiera los pasos de *Mortal Kombat* en el cine. Pero mientras que de *Resident Evil* se elaborará una adaptación con actores reales, *Final Fantasy* regresa a sus orígenes para aparecer como trabajo de animación por ordenador.

Hasta hace poco no se conocía ninguna imagen de la película. Los tres fotogramas que ves se han obtenido de *Ain't It Cool News*, una infame sede Web sobre cine. En ella se afirma además que la película se centrará en Grey: ¡un personaje inspirado en Brad Pitt! El argumento de la película será de ciencia ficción, y en el equipo de animación participarán antiguos animadores de Disney, uno de los directores artísticos de *El quinto elemento* y un exdirector de CG de Namco.

Estos datos poco tienen de fiables, pero lo que sí se ha confirmado es que la película existe. Al parecer, se ha llegado a un acuerdo con Columbia Pictures para su distribución, fijada para verano del 2001 (bonito guarismo para cinéfilos, ¿no?). La película, que se está realizando en la delegación de Square en Honolulu, estará dirigida por Hironobu Sakaguchi, el presidente de Square de Estados Unidos, y el guión correrá a cargo de Al Reinert, que recibió un Oscar por *Apollo 13*.

¿De qué trata la película? Aparte de que la historia transcurrirá en el año 2065 y de que no se basará en ningún juego anterior, poco se sabe. La información básica es la siguiente:

- Los fotogramas descubiertos se mostraron en el stand de Square en SIGGRAPH '98, la feria de diseño por ordenador celebrada en Orlando.
- Puedes ver estas imágenes en el apartado dedicado a la delegación de Honolulu de la página Web de Square Estados Unidos (http://www.squareusa.com/).
- Pertenecen a la película, y no a *FF-VIII*, pero no son más que diseños iniciales del departamento de investigación y desarrollo.
- Se han desarrollado con Maya, un programa de animación asistida por ordenador.
- Grey no interviene en la trama, eso se ha extraído del manga/anime *Grey: Digital Target*.



SPIDERMAN

Ya nos extrañaba que el hombre araña no asomase el morro por el vecindario, siendo que tantos de sus hermanos de la factoría Marvel cuentan o contarán en breve con su correspondiente clon en PSX. Activision prepara un título en 3-D sobre las habilidades trepadoras de este famoso superhéroe y... nada más. Eso es todo lo que se sabe del proyecto por ahora. Por lo visto, la cosa se encuentra en una fase muy inicial de desarrollo. Lo único que hemos podido conseguir es este solitario dibujito de promoción. Que lo disfrutes.







CRUZADA DE COMPAÑÍA

¿O ANIMAL DE GUARDIÁN?

Querías una mascota virtual en PlayStation? Nosotros no, pero hemos de admitir que la propuesta de *Guardian's Crusade* es un tanto peculiar. Se trata de combinar el género de rol con una mascota virtual.

Verás: el jugador se ve envuelto en un viaje mágico con el objetivo de reunir a un monstruo bebé con su madre y, ya que estamos, salvar el mundo de la destrucción. Lo de «mascota virtual» viene a cuento de que tú, caballero sin igual, interactúas con el bicho, y en función de ello su personalidad y sus habilidades crecen y se modifican.

El juego, desarrollado por Tamsoft (creadores de la serie *Toshinden*), proporciona elementos de rol, acción, exploración e interacción, un bonito conjunto que se supone que aparecerá en España en marzo o abril, con su sofisticado motor de polígonos, más de 100 monstruos, armas y hechizos, así como anime clásico y secuencias de vídeo de estilo cinematográfico. Tendrás que guiar al pequeño monstruo hasta la misteriosa Torre de Dios, así que atravesarás docenas de ciudades, aldeas, castillos, torres, cuevas, mazmorras y océanos.



Viaja por USA con el mejor pinball







Emocionantes carreras atravesando los Estados Unidos.

Movimientos hiper-realistas de la bola y los "flippers", bolas que se deslizan y giran de verdad.



Acción frenética que permite jugar hasta con seis bolas a la vez.

Personaliza la mesa: inclinación de la tabla, fuerza de los "flippers", anchura de los pasillos, sensibilidad de falta...

Ocho vistas diferentes, para que no te pierdas ni un detalle.

PRO·PINBALL
BIG RACE USA

La serie Pro-pinball ha sido elegida entre los mejores cincuenta juegos de todos los tiempos por la revista americana PCGAMER

50
the 50 best games ever

YA A LA VENTA
EN TU PUNTO DE VENTA HABITUAL





empire INTERACTIVE

dinamic MULTIMEDIA
www.dinamic.com 902 480 482

TORNEO EUROPEO DE TEKKEN 3

¡VENGA JUAN, A POR ELLOS!

La convocatoria de Sony para acceder por puntuación máxima al Torneo Europeo de *Tekken 3* ya tiene vencedor: Juan Caballé Talavera, un valenciano de 24 años que ha conseguido 268.170 puntos en el modo Tekken Force.

Este *crack* de «la tierra de las flores» ha dejado fuera de combate a los otros 983 candidatos que, desde el pasado 15 de noviembre, han comunicado sus resultados en la línea telefónica que SCE España abrió a tal efecto.

SCE Europa, Namco y Namco Station (la cadena de parques temáticos que Namco posee en todo el mundo) organizan conjuntamente el Torneo Europeo *Tekken 3 Iron Fist*, que se celebrará el 27 de enero en las dependencias de Namco en Gran Bretaña, situadas en el archilujoso County Hall de Londres. Juan Caballé estará allí para representarnos.

200 concursantes de todo el continente se seleccionaron para competir en grupos de 20, y una serie de eliminatorias estrecharon el cerco hasta los 32 concursantes de la final.

A esa final asistirán, además, invitados especiales, famosos y discjockeys, y varios especialistas en artes marciales que ofrecerán demostraciones de su oriental sabiduría. También encontraremos más de 30 consolas con lo último y mejorcito del software de Namco y SCEE.





Interior del Namco Station en donde se celebrará la gran final.



El ganador se llevará a casa una máquina arcade *Tekken 3* oficial de Namco, valorada en 1,350.000 pesetas, y 750.000 pesetas aproximadamente en efectivo, mientras que los finalistas obtendrán consolas PlayStation, accesorios Tekken y chaquetas de cuero de Paul Phoenix. También se reservará una de esas chupas para el concursante o invitado que lleve el vestuario mejor inspirado en *Tekken*.

CIVILIZATION II EN PSX

«AQUÍ MANDO YO»

Quizá hayas oído hablar de *Sid Meier's Civilization II*. Es un juego para PC en el que se conjugan decisiones sociales, económicas y políticas.

No se trata de un simulador de Clinton, pero casi. Es un juego de estrategia basado en turnos en el que podrás crear imperios, comandar poderosos ejércitos, luchar o negociar con imperios rivales e investigar para conseguir nuevas tecnologías. Los objetivos finales del juego son dominar el mundo o colonizar otro planeta.

MicroProse y Activision ya están trabajando en la conversión del juego para que los usuarios de PlayStation contemos con ella antes de mediados de año.





TARJETA CENTRO MAIL

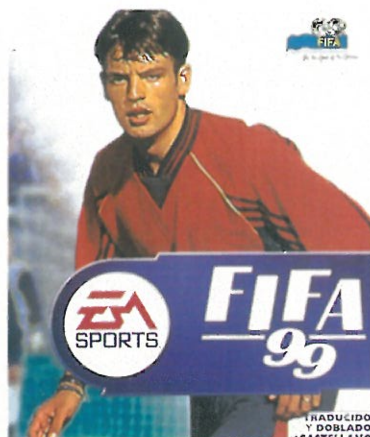
«La tarjeta que te abrirá las puertas a otros mundos». Así presenta Centro MAIL la fuente de ventajas que ha decidido colocarte en la cartera. Esta tarjeta te brinda descuentos, promociones y asistencia garantizada a todo tipo de actos reservados a los socios. Sólo tienes que acercarte al Centro MAIL más cercano y pedir por esa boca. ¿No sabes dónde está el Centro MAIL más cercano? Apunta: 902 17 18 19.





LAS LIGAS EN PLENO

FIFA '99 Y NBA LIVE '99 EN MADRID



Electronic Arts decidió presentar en España sus últimos trabajos en materia deportiva. Así que citó a la prensa y congregó a sus estrellas en la capital del Estado.

Fue el 19 del pasado mes de noviembre. Allí estuvo Fernando Morientes, uno de los componentes de la selección nacional, que jugó una partidita con *FIFA '99* para demostrar que lo del fútbol es lo suyo bajo cualquier formato, incluido el electrónico. No lo hace mal. El futbolista acudió a la presentación junto con Manolo Lama, el comentarista deportivo de la Cadena SER que ha vuelto a prestar su voz a la serie *FIFA*.

Para dar la oportunidad a quien quisiera probarlo, EA dispuso en el recinto varias consolas con el juego. También las había con *NBA Live '99* en el interior, que fue el segundo título que la compañía presentó y cuyos comentarios protagoniza Andrés Montes, el excéntrico cronista de los partidos de la NBA en Canal +.

FIFA '99 vuelve a ser el título deportivo que con más opciones cuenta. Lee nuestro análisis completo en la página 50. En cuanto a *NBA Live '99*, dispone de un motor 3-D, efectos de luz y captura de movimiento óptimos. Espera PlayTest a fondo en el próximo número de *PlayStation Magazine*.



COLORADO

CONCENTRADOS DE DEPORTES

(Para diluir en PlayStation™)

Composición (en %):

Realismo 100
Competición 100
Superación 100
Sensaciones 100
Diversión 100











ACTUA GOLF 3
Combina los tres ingredientes esenciales que se necesitan para una sesión de golf en casa: estilo, puntería y realismo. Ofrece la experiencia más completa en PlayStation en el mundo del golf hasta la fecha.

ACTUA TENNIS
Contiene todas la características que han hecho de los otros títulos Actua un éxito asegurado. Los jugadores se verán recompensados con las últimas técnicas de captura de movimientos, consiguiendo el completo y fluido movimiento de los profesionales del tenis. También disponible en PC.

ACTUA SOCCER 3
Recrea perfectamente el fascinante juego del fútbol combinando gráficos de alta definición con un sonido espléndido. Supera por goleada a cualquier otro juego de fútbol. También disponible en PC.

RUSHDOWN
Escalofríos, aceleración, velocidad en su pura esencia..., **RUSHDOWN** es el único arcade 3D en tiempo real para esta campaña de Navidad dedicado a EXTREME SPORTS. **RUSHDOWN** te permitirá competir en una carrera por los cinco continentes, desafiando los maestros en cada disciplina: SNOWBOARD, MOUNTAIN BIKE y KAYAK.

PlayStation

Gremlin Interactive

CANAL+ MULTIMEDIA

INFOGRAMES ESPAÑA

PREMIOS DE LOS LECTORES DE PlayStation Magazine

PLAYSTATION MAGAZINE **TE INVITA A PARTICIPAR EN LA ELECCIÓN DEL MEJOR JUEGO PLAYSTATION 1998. ESCOGE TU CANDIDATO AL PODIO Y ACCEDE AL SORTEO DE CINCO EXTRAORDINARIOS LOTES DE PREMIOS:**

1 LOTE CON: Una motocicleta Derby PREDATOR, un reloj Time Force, una consola PlayStation, un estuche porta CD, una camiseta y una gorra PlayStation de Sony, más los juegos *Crash Bandicoot 3*, *Tomb Raider 3*, *ISS Pro '98* y *F1 '98*.

4 LOTES CON: Un reloj Time Force, Un estuche porta CD, una camiseta y una gorra PlayStation, y los juegos *Crash Bandicoot 3*, *Tomb Raider 3*, *ISS Pro '98* y *F1 '98*.

TODO LO QUE TIENES QUE HACER ES REMITIRNOS POR CARTA EL CUPÓN ADJUNTO ANTES DEL 25 DE FEBRERO DE 1999. EL SORTEO SE EFECTUARÁ EL 1 DE MARZO DE 1999.









TU VEREDICTO

Escoge un nominado por categoría de entre los que figuran en la lista «Los nominados», rellena el cupón adjunto y ¡envíanoslo cuanto antes!

PREMIOS *PLAYSTATION MAGAZINE*
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

Nombre: ....

Domicilio: ....

Población: ....

Código postal: ....

Teléfono: ....

Mejor Juego PlayStation 1998: ....

Mejor *shoot 'em up*: ....

Mejor juego de deportes: ....

Mejor *beat 'em up*: ....

Mejor juego de carreras: ....

Mejor personaje: ....

Mejores gráficos: ....

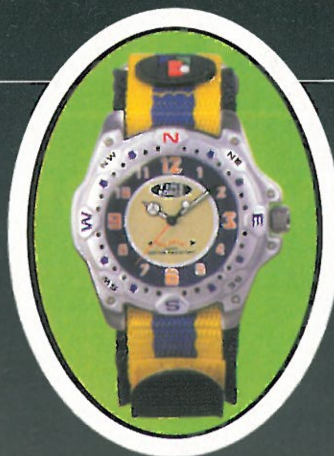
Mejor banda sonora: ....

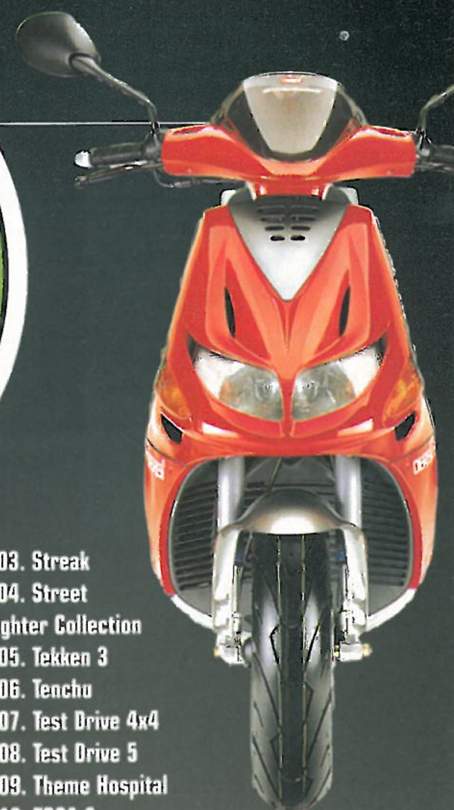
Juego más adictivo: ....

Juego más original: ....

LOS NOMINADOS

Éstos son los títulos PlayStation publicados en España a lo largo de 1998 que hemos seleccionado para confeccionar nuestra lista de nominados. Escoge entre ellos los que se ajusten a tu veredicto para cada una de las categorías que conforman los Premios *PlayStation Magazine*. Que nadie se nos descuelgue con *WipeOut* o *Disruptor*, por favor...





1. Abe's Exoddus
2. Actua Golf 3
3. Actua Soccer 3
4. Alundra
5. Apocalypse
6. Armored Core
7. Asteroids
8. Azure Dreams
9. B-Movie
10. Batman & Robin
11. Bio Freaks
12. Blast Radius
13. Blasto
14. Bloody Roar
15. Bomberman
16. Brahma Force
17. Breath Of Fire 3
18. Buggy
19. Bushido Blade
20. Bust A Move 3
21. Bust A Move 4
22. C3 Racing
23. C&C: Retaliation
24. Cardinal Syn
25. Circuit Breakers
26. Colin McRae Rally
27. Colony Wars: Vengeance
28. Constructor
29. Cool Boarders 3
30. Copa del Mundo Francia '98
31. Crash Bandicoot 3
32. Crime Killer
33. Critical Depth
34. Dead Ball Zone
35. Dead Or Alive
36. Deathtrap Dungeon
37. Diablo
38. Discworld 2
39. Duke Nukem: Time To Kill
40. Everybody's Golf
41. FIFA '99
42. Fluid
43. Formula 1 '98
44. Forsaken
45. Future Cop: LAPD
46. G-Darius
47. Gex: Enter The Gecko
48. Ghost In The Shell
49. Gran Turismo
50. Grand Theft Auto
51. Heart Of Darkness
52. ISS Pro '98
53. Jet Moto 2
54. Klonoa
55. Kula World
56. LiberoGrande
57. Lucky Luke
58. Marvel Super Heroes
59. Masters of Teräs Käsi
60. Maximum Force
61. MediEvil
62. Men In Black
63. MK Mythologies
64. Moto Racer 2
65. MotorHead
66. Mr. Domino
67. Mundiales: 98
68. Music
69. N2O
70. Nagano Winter Olympics
71. NBA Live '99
72. NBA Pro '98
73. Need For Speed III
74. Newman Haas Racing
75. NFL Extreme
76. NHL '99
77. O.D.T.
78. One
79. Pandemonium 2
80. Pequeños Guerreros
81. PGA Tour '98
82. Pitfall 3D
83. Pocket Fighter
84. Point Blank
85. Power Soccer 2
86. Poy Poy
87. R-Types
88. Rascal
89. Red Alert
90. Reboot
91. Resident Evil 2
92. Rival Schools
93. Riven
94. Road Rash 3D
95. Rogue Trip
96. San Francisco Rush
97. S.C.A.R.S.
98. Shadow Master
99. Skull Monkeys
100. Snow Racer
101. Spyro The Dragon
102. Steel Reign
103. Streak
104. Street Fighter Collection
105. Tekken 3
106. Tenchu
107. Test Drive 4x4
108. Test Drive 5
109. Theme Hospital
110. TOCA 2
111. Tomb Raider 3
112. Tombi
113. Total NBA '98
114. Treasures Of The Deep
115. Tommi Mäkinen
116. Unholy War
117. V2000
118. Victory Boxing 2
119. Vigilante 8
120. Viper
121. VS
122. WarGames: Defcon 1
123. Warhammer
124. Wild 9
125. Wild ARMs
126. World League Soccer
127. Wreckin' Crew
128. Xenocracy
129. Z
130. Zero Divide 2











¡SOMOS UN MILLÓN!



Un millón de hogares españoles están ligados a PlayStation. Para todos ellos, la consola gris se ha convertido en su mayor desafío. Ahora pueden decir «que han vivido»...
Para celebrarlo, Sony sortea entre los lectores de *PlayStation Magazine* 25 tarjetas de memoria exclusivas, una edición especial de plateada naturaleza que debiera figurar en la vitrina de cualquier devoto de PlayStation. Envíanos el cupón adjunto antes del 1 de febrero y que la fortuna te sea favorable.

Las preguntas

A. ¿Cuántos usuarios de PlayStation hay en España?
B. ¿Cuándo apareció PlayStation en nuestro país?

El premio

1 Tarjeta de Memoria Exclusiva para cada uno de los 25 ganadores.

y PlayStation son marcas comerciales registradas de Sony Computer Entertainment Inc.



Las bases del concurso

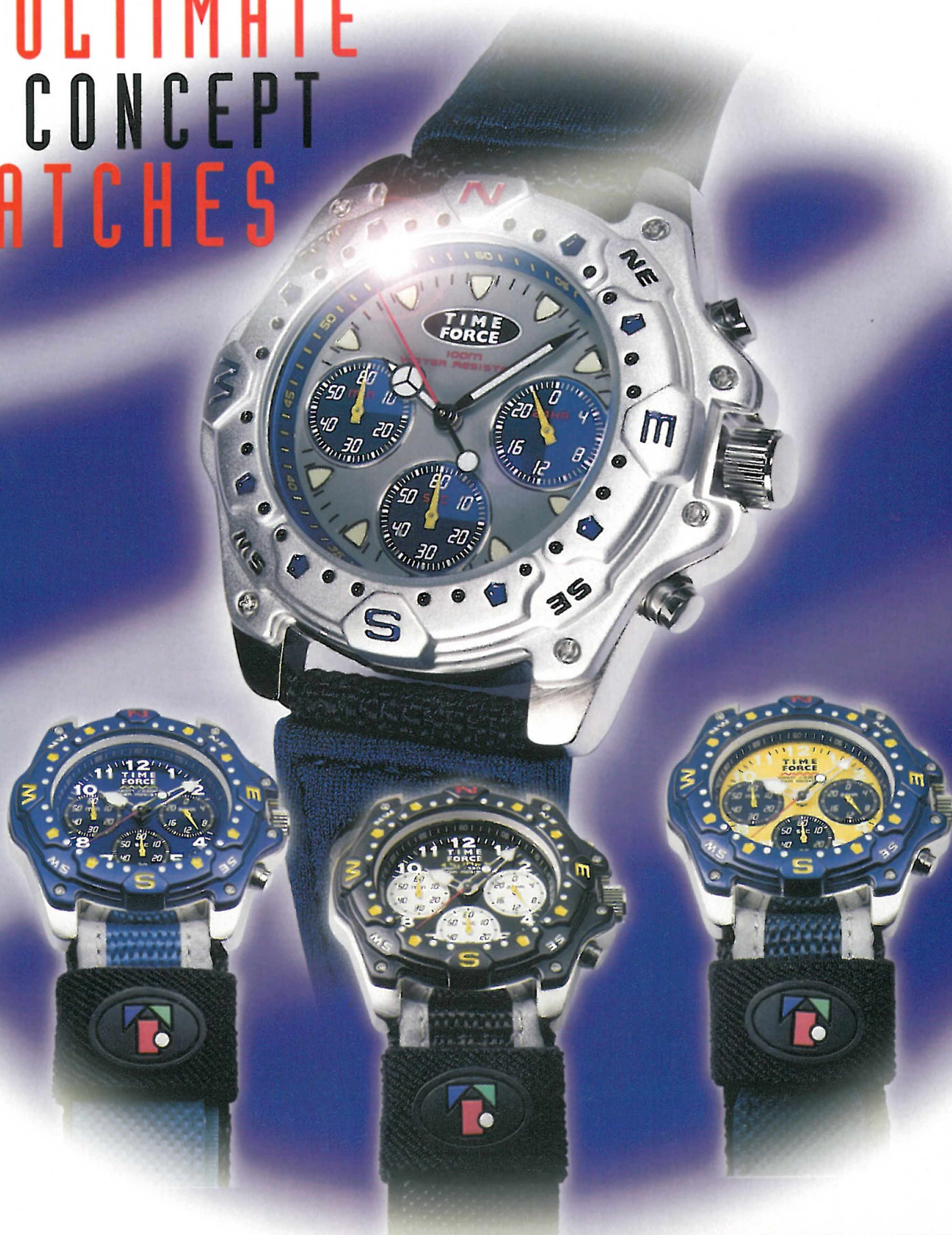
1. Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
2. No existen premios en metálico alternativos.
3. Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones S.A. en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos. Sólo se aceptará un cupón por lector.
4. El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
5. La decisión de los jueces será inapelable.
6. La participación en estos concursos implica la aceptación de las normas anteriores.

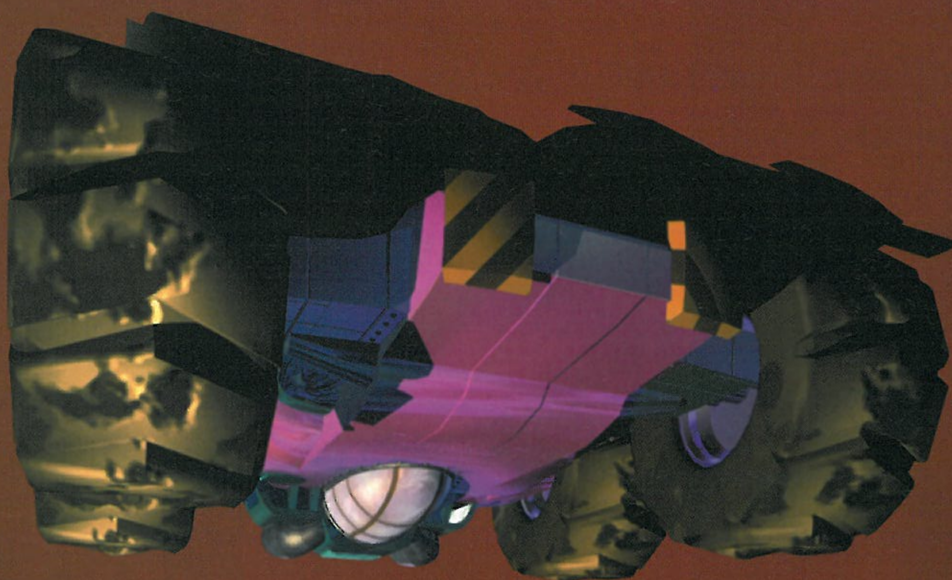
Las respuestas

Envía este cupón a
CONCURSO *UN MILLÓN*
PlayStation Magazine
Paseo San Gervasio 16-20
08022 Barcelona

Respuestas:..
....
Nombre:..
Domicilio: ....
Población: ....
Código postal: ....
País: ....
Teléfono: ....




Registered design by TIME FORCE AG of Switzerland
THE ULTIMATE CONCEPT WATCHES
TIME FORCE
P.V.P. 12.500 ptas.
TIME FORCE ESPAÑA
Madrid • Tel: 91 594 04 31 - 91 593 23 54
TIME FORCE

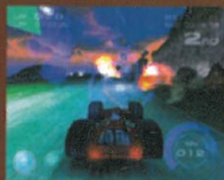


ROLL CAGE

ROLLCAGE

Género: Carreras / **Editor:** Psygnosis / **Fabricante:** Attention to Detail / **Disponible:** Marzo

Las carreras de Psygnosis fueron en su día la joya de PlayStation. *Wipeout* y *Wipeout 2097* cambiaron las reglas del género para siempre. Es hora de regresar al futuro, donde reina el caos, los coches circulan boca abajo y donde Psygnosis y Attention to Detail están a punto de reinventar el género. Otra vez...



Jugar con una perspectiva exterior te permite disfrutar la dureza y las volteretas que da tu coche.

Tras ser invitada a una presentación relámpago de este juego en la sede central del fabricante, *PSM* consiguió más información en la feria ECTS de Londres, hace unos meses. *PSM* y el juego que Psygnosis define como un «*Wipeout* sobre ruedas» volvieron a encontrarse recientemente, y los resultados de la entrevista están reproducidos en estas cuatro páginas. A estas alturas, saludamos a *Rollcage* como si se tratara de un viejo amigo.

Es un juego de carreras como ningún otro en un mundo atiborrado hasta la bandera de estos juegos. Hacer de *Rollcage* un producto innovador, impresionante y extraordinario ha sido toda una hazaña. Si encima resulta estupendo, jugable y entretenido, la hazaña deviene puro milagro.

PSM se entrevistó con Stuart Tilley, productor de la casa fabricante Attention to Detail y responsable de hacer que *Rollcage* no sólo funcione, sino que también asombre...

Describe Rollcage en 100 palabras.

Va de carreras de 360 grados sin regla alguna y sin parar. La idea es conducir a una velocidad increíble en una carrera explosiva donde los coches son totalmente indestructibles. Si te la pegas y das vueltas de campana, no importa. Vuelve a poner el coche en la calzada y dale caña. Aunque el coche aterrice boca abajo, podrá seguir con la carrera. Los coches pueden circular por paredes, techos de túneles e incluso derribar edificios. Dan tal impresión de realismo que te sientes metido de lleno en la carrera, descargando tus municiones contra tus contrincantes y tiroteándolos de lado al tiempo que les adelantas por el aire. Es un juego imponente y muy divertido en el modo de dos jugadores.

Bueno, a ver si nos aclaramos: ¿los coches pueden circular boca abajo y el decorado es indestructible?

Exacto, los coches de *Rollcage* pueden circular boca





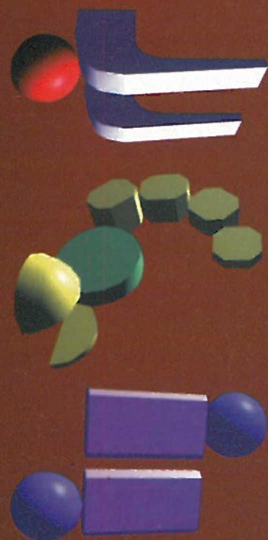
[1] El efecto de velocidad que deja borroso el decorado produce una sensación como muy rara. [2-3] Es muy fácil hacer que tu coche circule por el techo de un túnel. Y lo mejor de todo, en cuanto sales del túnel y caes boca abajo, la cámara gira también y tú sigues corriendo.





Espíritu de equipo

Los jugadores pueden elegir el equipo con el que les gustaría correr. Aquí tienes los logos de Tauro, Escorpio y Géminis. Que nadie mencione *Wipeout*, ¿vale?



abajo. Cuando te estrellas y el coche da vueltas en el aire, siempre cae sobre sus ruedas, ya que son más grandes que sus carrocerías. Esto significa que el jugador no perderá mucho tiempo ni tendrá que pararse, como sucede en los demás juegos. Todo lo que tienes que hacer es asegurarte de que el coche esté apuntado hacia delante y darle al acelerador.

En cuanto al decorado, bueno, todo queda dentro de un juego limpio. Todos los edificios y objetos del juego presentan puntos débiles estratégicamente situados, que pueden ser destruidos con tu coche o mediante un misil. Cuando se eliminan todos los puntos débiles, el edificio se desploma dejando la carretera llena de escombros, que obstaculizan a su vez el paso de los coches que te siguen.

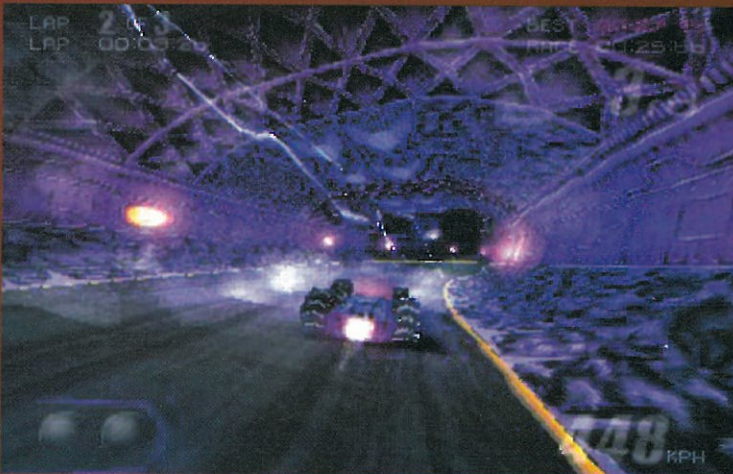
Así pues, es completamente distinto a cualquier otro juego de carreras...
Sí. Ésa es la idea. *Rollcage* cuenta con tantos elementos innovadores —los coches que dan vueltas de campana, la destrucción de edificios, la velocidad, las armas (ocho en total: Speed Up, Shield, Wormhole, Time Warp, Driller Missile, Lock On Missile, Leader Missile e Ice Sheet), la escala de los coches y tantos otros— como para que el juego constituya una experiencia totalmente nueva. *Rollcage* definirá un nuevo género de juego de carreras.

Pero no cabe duda de que el juego tiene un aire a *Wipeout*, ¿no? (Venga, admítelo).
¡Vale, vale! Ambos juegos presentan unos coches estupendos que corren a velocidades altísimas disparándose unos a otros, pero me temo que aquí acaban las similitudes. Sentimos un gran respeto por *Wipeout*, pero durante el período de desarrollo de *Rollcage* lo declaramos como término non grato en nuestras oficinas. Hoy en día, cualquier juego de carreras/acción futurista parece condenado a ser comparado con este clásico. Pero hemos hecho un gran esfuerzo para que el juego proporcione una experiencia diferente a la de *Wipeout*. En cuanto pones las manos en el periférico, te das cuenta de que estás mirando y experimentando un juego diferente. Los coches pueden salirse de la carretera y circular por todo tipo de terreno. Este factor, junto con las propiedades realistas de los coches (son capaces de dar una vuelta de campana y seguir corriendo), hace de *Rollcage* un juego extraordinario por derecho propio. Lo de «carreras de 360 grados sin regla alguna y sin parar» no es un lema gratuito.

¿Cuántos coches y pistas contiene el juego? ¿Hay también innovaciones secretas en este sentido?
La parte principal del juego está compuesta por 14 pistas, 10 pistas de competición, tres pistas multijugador y una de entrenamiento. Se puede acceder a otras seis pistas después de haber superado con buena puntuación las pistas de competición, de las cuales cuatro son partidas a vida o muerte.
Hay una sorpresa al final del juego en el modo de dificultad baja. *Rollcage* presenta muchos más *bonus* secretos, pero me temo que las tendréis que describir por vosotros mismos...

Dinos algo acerca de la banda sonora. Es un asunto que trae cola, ¿no?
Los acuerdos para las licencias musicales todavía no se han cerrado, de modo que no podemos decir nada sobre este tema en estos momentos. Pero no os quepa duda de que tenemos la intención de hacer algo ligeramente diferente con la banda sonora de *Rollcage*. No vamos a copiar lo que otros están haciendo, sino que pretendemos darle a *Rollcage* su propia identidad musical.

SI TE LA PEGAS Y DAS VUELTAS DE CAMPANA, NO IMPORTA. VUELVE A PONER EL COCHE EN LA CALZADA Y DALE CAÑA...
Stuart Tilley



Conducir por los techos de los túneles no sólo es posible, sino que se te anima a hacerlo.

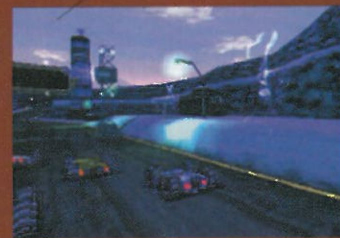
[1] La pantalla vibra cada dos por tres con unas explosiones resplandecientes. [2] Como empiezas en última posición, tendrás que pelear duro para ir ganando terreno.





Perfil





Stuart Tilley, productor del juego, y uno de los ángulos de repetición diseñado para que aprecies la carrera a posteriori.

Nombre: Stuart Tilley

Cargo: Productor

Funciones: Mi papel como productor consiste en procurar que a los programadores, artistas y diseñadores de *Rollcage* se les deje trabajar con libertad y puedan crear un gran juego. Soy responsable, junto con Stephen Bennett (codificador jefe de *Rollcage*), del concepto y diseño del juego y, como tal, dedico la mayor parte de mi tiempo a asuntos estupendos relativos a la jugabilidad, como hacer pruebas de juego y diseñar las pistas. Otras funciones más aburridas incluyen fijar los plazos de trabajo a los 15 miembros del equipo y organizar las capturas de movimiento y otras cosas por el estilo.

Curriculum: Empecé en la industria hace unos tres años, como diseñador raso en Attention to Detail. Bajo contrato temporal, mi primer encargo fue diseñar con Jaguar niveles para *Battlemorph* y *Blue Lightning*, que están muy bien pero que fueron poco valorados en su día (y no lo digo por pasión de padre). Sin embargo, no todo quedó en agua de borrajas, porque ATD me ofreció un puesto fijo en su equipo. Desde este puesto he diseñado niveles para *Blast Chamber*, entre otros títulos, antes de que ATD apostara fuerte por mí y me ofreciera diseñar y producir *Rollcage*.

Influencias: La verdad es que *Sega Rally* es uno de nuestros juegos de carreras favoritos, pero la inspiración del juego proviene de muchas fuentes diferentes. Pasamos revista a casi todos los juegos de carreras del mercado (sobre todo *Hard Drivin'*). Personalmente, siento un gran respeto por *Gran Turismo*, *Colin McRae* y *Mario Kart*. De todas formas, ningún juego llega a la sensación de velocidad que proporciona conducir un coche de verdad en un circuito de carreras auténtico.

Juego favorito: Supongo que ya estaréis cansados de oírlo, pero es *Tekken 3*. ¡Es una pasada! Ojalá tuviera más tiempo para jugar.





El modo de carrera a pantalla partida. Una función imprescindible para el jugador actual.

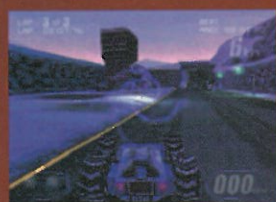
¿Cuál es tu arma favorita del juego?
Sin duda el Driller Missile, el misil perforador. Dispara tres cohetes que siguen un movimiento espiral en línea recta por delante de ti y perforarán todo lo que toquen. Esto quiere decir que puedes montártelo de forma que alcancen objetivos múltiples. Por ejemplo, un solo Driller bien dirigido puede llegar a destruir dos edificios, derribar una grúa y mandar tres coches por los aires sin ninguna dificultad.

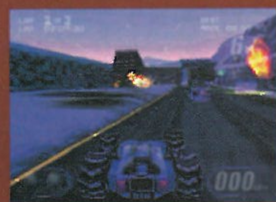
Algo que se pasa por alto durante las primeras horas de juego son las tácticas y estrategias que ayudan a dominar *Rollcage*. La mayoría de los recorridos cuentan con atajos arriesgados que puedes tomar si quieres ganar tiempo. Además, así como dispones de hasta dos armas para usar al mismo tiempo, la mayoría tiene más de una aplicación. Por ejemplo, si tienes dos turbos y los pulsas a la vez, obtendrás un impulso mayor. Hay formas tácticas de recurrir a estos métodos. Las armas cuentan con muchísimas aplicaciones secretas que los jugadores irán aprendiendo a medida que experimenten más con el juego.

Luego están los personajes que conducen los coches. Son seis en total: la italiana Ria, el inglés Tony, el estadounidense Lenny, el japonés Jet, el francés Leon y el alemán Lothar. Hay también un personaje secreto llamado Yuri. Los personajes influyen en el modo en que se comportan los coches cuando están controlados por la IA. Cada coche cuenta, además, con diferentes atributos que no se reducen a la aceleración, velocidad, fuerza de agarre o potencia. Leon, por ejemplo, tiene muy mal genio y, si chocas contra él, intentará vengarse.

Cuéntanos algo acerca del efecto de velocidad. ¿Cómo se consigue? Tenemos entendido que estáis un poco divididos a la hora de incluirlo o no en el juego.
Sí, el efecto de velocidad deja borrosos todos los objetos y el decorado cuando corres a toda velocidad, haciendo que su perfil se difumine durante un corto lapso de tiempo. Lo siento, pero no podemos deciros cómo conseguimos el efecto. Sé que es muy egoísta por nuestra parte, pero el efecto es tan bueno que no nos queda más remedio que ocultarlo (y, de todas formas, la descripción técnica es muy aburrida). En cuanto al tema de si debería estar activado por defecto o no, decidimos que debería estar desactivado por defecto, porque puede hacer que más de uno se maree. Recomiendo encarecidamente que lo activéis si sois tipos duros. Le da un aspecto al juego impresionante.

¿Qué es lo mejor del juego? En términos técnicos, ¿de qué faceta del juego te sientes más orgulloso?
Se han alcanzado tantos logros importantes que es difícil elegir uno solo. Ahí están, por poner un ejemplo, los *power-ups*, muy originales, o el impresionante motor 3-D, o quizá incluso la destrucción de edificios. Sin embargo, de decantarme por uno en concreto, sería la maniobrabilidad del coche. El juego no sólo contiene el modelo de mayor precisión que se haya creado nunca para un videojuego, sino que ha sido ajustado para proporcionar una experiencia realmente emocionante y satisfactoria. Cuando juguéis una partida y conduzcáis a más de 500 km/h, en un coche que da la impresión de ser de verdad, entonces entenderéis lo que quiero decir...





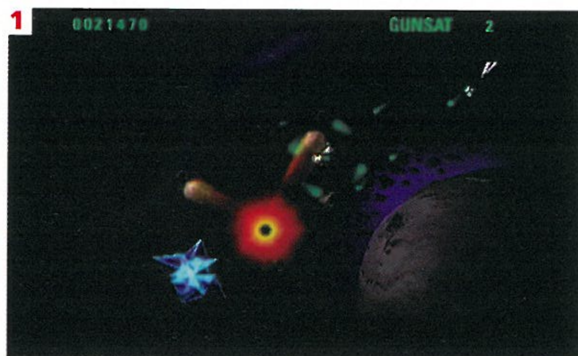


Puedes cargarte edificios desde lejos con un misil bien dirigido [o, para el caso, mal dirigido].

Asteroids

¿Qué, te aturde la cantidad de chorradas fastuosas que nos invaden en la actualidad? Quizá te sirva una pieza de simplicidad de las de antaño...

[1] Muerte de un alien. [2] Una situación un poco peliaguda. [3] El enigma de los asteroides de cristal. [4] Toda una experiencia de calentamiento. Toma ya.











Así que el *revival* de los juegos *retro* continúa viento en popa. Si te pirras por dejarte los dedos disparando —o sientes nostalgia de las recreativas chamuscadas por colillas—, te encantará saber que Activision ha terminado de retocar una actualización del clásico *Asteroids* en versión próxima generación.

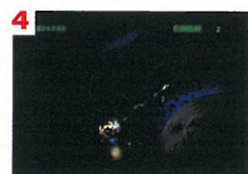
La tentación de cargarte cosas y rehacerlas luego añadiéndoles lo que te dé la gana debe ser muy difícil de resistir. Sin embargo, más que revisar el sencillísimo concepto del juego (te acuerdas, ¿no?: navegar por el espacio, disparar a asteroides y, bueno, ya está) y arriesgarse a estropearlo con una dimensión extra —o cualquier otro de esos avances técnicos tan cacareados—, Syrox ha preferido dotarle de traje y corte de pelo nuevos y de algunos extras muy atractivos. La acción sigue teniendo lugar en una nave en 2-D, pero cuenta ahora con unos gráficos sólidos y llenos de colorido. El juego disfruta de transparencias, enormes explosiones de neón y toda una gama de efectos especiales que hacen olvidar el formato, plagado de vectores, del título original.

Se ha añadido también gran variedad de *power-ups*, que proporcionan métodos más entretenidos y destructivos para aniquilar la chusma de silicona del espacio. Entre ellos hay desde minas despegables hasta plataformas de cañones en órbita y un anillo púrpura que borra del mapa todo lo que se le acerca. Los propios asteroides ya no se limitan a ser las típicas rocas de jardín o pedruscos. En un intento de hacer tu partida más interesante y, al mismo tiempo, más difícil, se han introducido nue-









[1] Algo inflamable. [2] Qué bonito. [3] Más destrucción gratutita. [4] Una nave alienígena.

■ EDITOR	**Proein**	■ ORIGEN	**Gran Bretaña**
■ FABRICANTE	**Syrox Development**	■ GENERO	***Shoot 'em up* arcade**
■ DISPONIBLE	**Sí**	■ JUGADORES	**Uno o dos**





[1] No parece que eso sea muy inofensivo que digamos. [2] La belleza del espacio. Ejem.

vos peligros, como cometas llameantes y meteoritos de cristal (cuyos fragmentos se regenerarán hasta alcanzar tamaños realmente amenazadores). Otro elemento nuevo que se agradece es la inclusión de cuatro naves muy dispares, cada una con diferentes escudos, armas, maniobrabilidad y potencia.

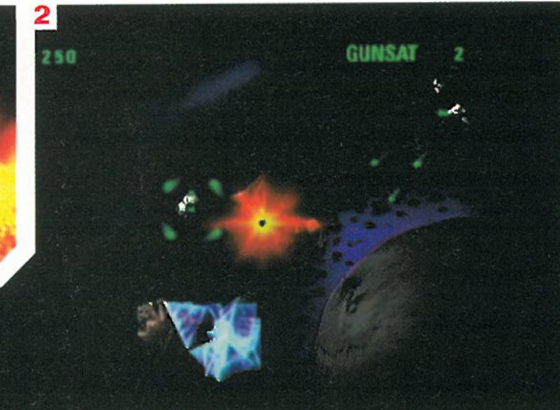
Esta diversidad sin duda servirá de gran ayuda a la hora de limpiar el espacio de la gentuza y rocas que lo invaden. Sobre todo si tenemos en cuenta que los fondos, tan bonitos ellos, no se quedan así por mucho tiempo. Fenómenos físicos tan complicados como estrellas nacientes (vienen al mundo con una explosión) y agujeros negros (te atraen hacia su oscura muerte) van apareciendo durante los últimos niveles del juego.

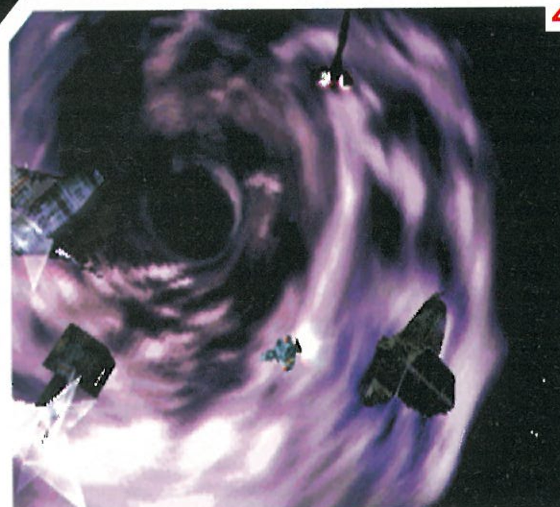
Por supuesto, todo esto constituye una buena noticia, pero hay que señalar que los elementos fundamentales del juego siguen ahí, fácilmente reconocibles para los que saben de su historia. En concreto, el movimiento por inercia, que precisa un uso libre y experto del botón de impulso, ha cambiado muy poco. La simpática opción de hiperespacio también se mantiene a bordo, permitiéndote en casos extremos teletransportarte a otra parte de la pantalla (quizá más peligrosa). Asimismo, continúa siendo posible pasar de una pantalla a otra por el filo. Claro que no eres el único que puede hacerlo...

A juzgar por lo que hemos visto, *Asteroids* es tan frenético y furioso como su predecesor y ofrece acción cargada de adrenalina por un tubo. No hay duda de que el título es divertido pero, en estos días en que la acción en 3-D lo puede todo, su naturaleza repetitiva y la evidente falta de originalidad no juegan a su favor. No obstante, nuestro análisis no tardará en llegar y, con él, nuestra opinión definitiva.

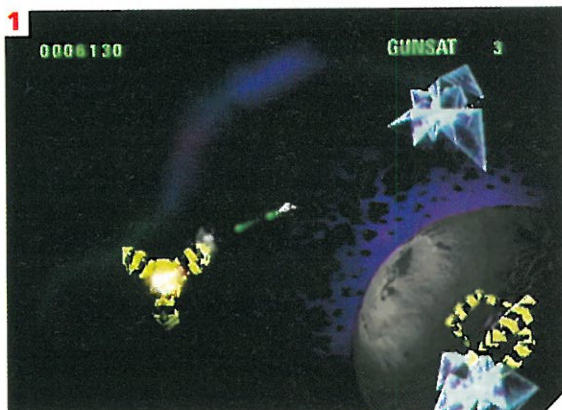


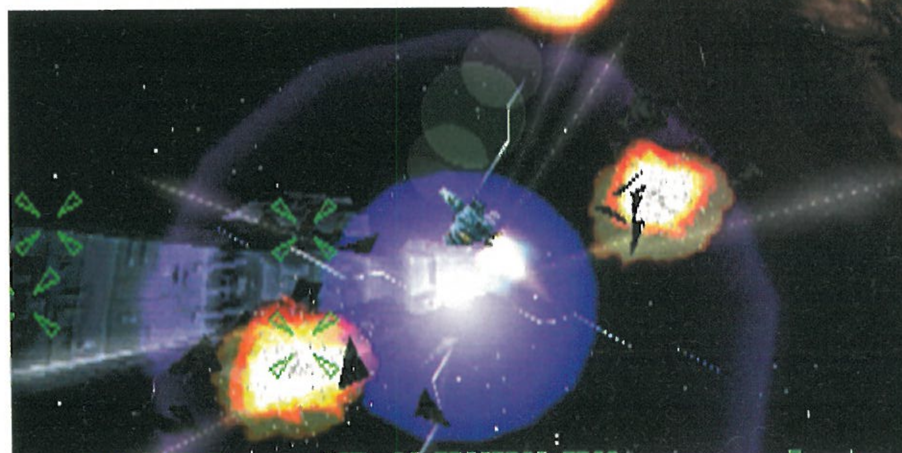




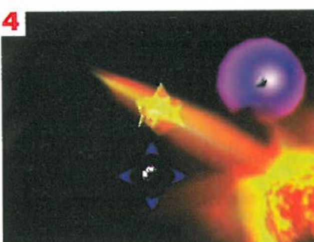


[1-2] Toma explosión. [3] Más escoria extraterrestre. [4] El [¡iiih!] peligroso agujero negro. Manténte alejado.





[1] Más aliens. Qué plastas. [2] Explosiones a todo neón. [3-4] Un caso crónico de acidez de estómago.







OPINA

⊕ LO MEJOR

- Gráficos bulliciosos, grandes y atractivos.
- ¡Es *Asteroids!*

⊖ LO PEOR

- No ofrece nada realmente nuevo.
- ¡Es *Asteroids!*

QUIZÁ...

Desde luego, permanece admirablemente fiel a todo lo que hizo del original un exitazo. Encima es divertido. Podría parecer que nos encontramos ante otro caso de «más de lo mismo». En cualquier caso, ¿se ha ido o no demasiado lejos con el *revival* de lo *retro*?

T'AI FU

Como reza un proverbio oriental, «El mejor juego es el juego que bautiza al tigre con nombre de bolsa de té». Así de claro.











[1] Baja de ahí. Estos gatos... [2] No hay mucho que hacer aparte de soltar puñetazos y patadas. [3-4] Un cara a cara con el bueno del leopardo. [5] «Bien hecho, Daniel-San».



Éste puede que sea el juego que tome por banda el libro de estilo «Cómo han de ser los juegos protagonizados por animales» y lo arroje al fuego sin piedad. Este híbrido de plataformas/lucha de Dreamworks prescinde de la galería habitual de muñecos de peluche de ojitos saltones y muestra las auténticas criaturas de la selva, movidas por sus instintos y que no se cortan un pelo a la hora de hacer sangrar a sus enemigos.

T'ai, el joven tigre que presta su nombre al título del juego, ha sido acusado injustamente del asesinato de los Monjes Panda por culpa del malo del lugar, el Dragón Master. Nuestro héroe se interna en la selva para vengar a los Pandas y restaurar su reputación. Como era de prever, una horda de animales salvajes le salen al paso, dispuestos a matarlo con tal de pararle los pies.

Este argumento se plasma en el juego en una experiencia que hará las delicias de todos aquellos que se acuerden de los *shoot 'em ups* de *scroll* de los ochenta. T'ai atraviesa en su peripecia unos paisajes en 3-D muy monos, topando con leopardos, serpientes y demás bestias y despachándolos con una dosis muy elegante de kung-fu. Todos los escenarios figuran en un mapa primitivo que se muestra entre los diferentes niveles, y a cada cuatro aparece un jefe de apropiada peligrosidad.

La lucha en sí goza de un ritmo trepidante. T'ai realiza sus 100 movimientos y combos a una velocidad de vértigo, todos ellos acompañados de un tortazo o sonido de huesos rotos muy convincentes en cuanto hace contacto con el adversario. Los combos de tres o más movimientos copan su contador «Chi», que, cuando está al máximo, puede emplearse para llevar a cabo

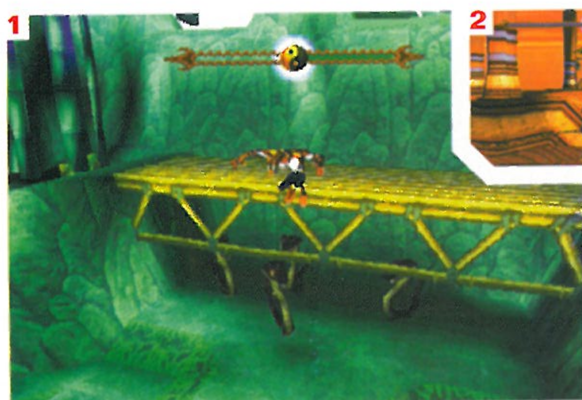




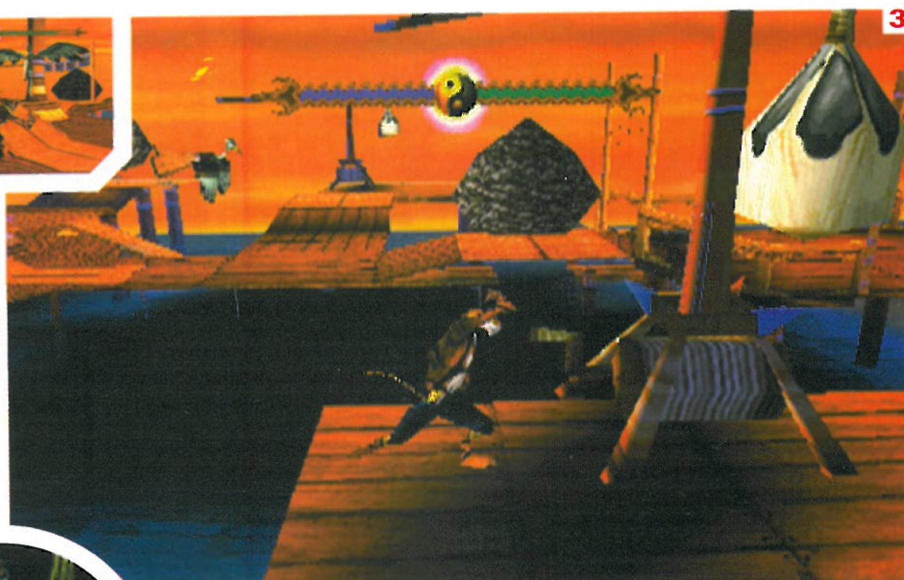


[1] Darás la tira de saltitos. [2] Un cuarteto de serpientes a punto de morir. [3] ¡Toma ya!

■ EDITOR	Proein	■ ORIGEN	Estados Unidos
■ FABRICANTE	Dreamworks Interactive	■ GÉNERO	Lucha y plataformas
■ DISPONIBLE	Marzo	■ JUGADORES	Uno

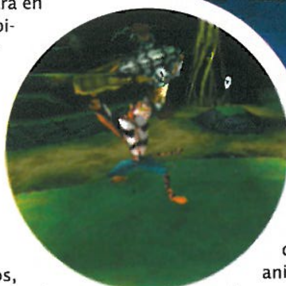






[1] Uy, perdone. [2-3] El Morph-X de Dreamworks, puesta al mejor servicio. [4-5] Precario equilibrio.

un bonito truco cargado de efectos especiales que ventilará en un santiamén a todo bicho viviente en las inmediaciones. Para ayudarte en la lucha, los enemigos muestran una pequeña barra de energía sobre la cabeza que indica lo que les falta para morder el polvo.



En cuanto a gráficos, todos los niveles hacen gala de una variedad inmensa de efectos de luz espléndidos, alimentados por llamas y lámparas chinas. El grado de visión de T'ai depende, con todo realismo, de la cantidad de elementos brillantes que haya en su entorno. En cuanto al resto de los animales, son detallados, pero su animación no es muy buena. Lo notarás sobre todo cuando avanzan o retroceden con torpeza en las primitivas secuencias. Los niveles, bastante variados, abarcan desde templos orientales hasta húmedas selvas, ricas en arenas movedizas. El juego es, en principio, en 3-D y la cámara (difícil de ajustar, por cierto) merodea por toda la pantalla, pero la verdad es que los niveles están unidos por una línea de diamantes recolectables esparcidos por el suelo. Cincuenta de estos diamantes te proporcionarán una vida extra, a todas luces necesaria para batir a los enemigos, cada vez más duros de pelar, de los niveles posteriores. Otros títulos de este género, como *Fighting Force* (7/10, *PSM* 13) o *Fantastic Four* (4/10), decepcionaron por su redundancia y falta de ritmo. Tal como está el patio, con este último ya remozado y el primero aún esperando que se solucionen sus defectos, *T'ai Fu* parece lo bastante prometedor como para que los jugadores se sientan atraídos de nuevo por este viejo tema. ¿«T'ai» preparados? Pues a ello.









⊕ LO MEJOR

- Escenarios y efectos de luz atractivos.
- Luchas convincentes.
- Controles intuitivos.

⊖ LO PEOR

- La cámara se hace difícil de controlar en ocasiones.
- Demasiado fácil al principio.
- Corre el riesgo de resultar repetitivo.

QUIZÁ...

El concepto del juego es casi tan antiguo como las mismas artes marciales, pero constituye una mezcla rápida y atractiva de carreras, saltos, patadas y puñetazos. Mientras consiga mantener la variedad a través de sus 20 niveles, merecerá la pena.











[1-2] Un juego protagonizado por animales, pero más siniestros que inofensivos. [3-4] A T'ai no le asusta la sangre. Ya nos temíamos que apareciese Brigitte Bardot para reivindicar el mal trato a los animales. [5] Vanidoso.

■ EDITOR	**Konami**	■ ORIGEN	**Japón**
■ FABRICANTE	**Atlus**	■ GÉNERO	**Puzzle/combate**
■ DISPONIBLE	**Enero/febrero**	■ JUGADORES	**Uno o dos**

TRAP RUNNER

Date una carrera nanomecánica por tuberías, reventando gérmenes y dejando un fresco olor a pino... Ah, ¿no va de eso?

Éste es uno de esos juegos con los que Spock se retorcería en el suelo al triste lamento de «No tiene ninguna lógica, comandante». En medio de un caos urbano, entre intriga y conspiración, te encargarás de controlar a uno de los seis tipos de asesinos de «nueva generación», que no dudarán en matarse unos a otros para hacerse con lo último en equipamiento de «defensa del hogar». Estos artilugios son las trampas del título, unos aparatos que gasean, hacen estallar, paralizan o dañan de uno u otro modo al primer idiota que se cruza en su camino. Nada de cubos de agua en los quicios de las puertas o boquetes cubiertos con ramas: esto es realmente peligroso, sobre todo cuando aprendes a utilizarlos para fraguar megatrampas devastadoras.

Lo que nos ha sorprendido es que la acción esté confinada en unos escenarios reducidos, llenos de rampas, corredores, cintas transportadoras y túneles de acceso. Ambos personajes (dos jugadores o un jugador contra la CPU) se encuentran atrapados en este recinto tan pequeño y sólo podrán escapar eliminando a su rival. Lo lógico sería que un enfrentamiento rápido cara a cara bastara para resolver el asunto, pero en vista de lo canijas que son las pistolas y lo ineficaz que resulta un ataque sin armas, la única forma real de reducir la barra de energía de tu adversario a cero son las trampas.

Los fans de la serie *Bomberman* se quedarán enseguida con el astuto planteamiento de *Trap Runner*, pero si todavía no has tenido ese placer, es algo así como un híbrido entre el juego de pillar con minas e *Itchy & Scratchy.* El truco está en atraer a tu enemigo hasta donde tengas colocada una bomba, de esas que estallan a control remoto, o hasta un resorte magnético que le arrojará de la pantalla o le incapacitará con una descarga eléctrica, con lo que podrás hacer tu aparición y meterle una granada por la boca. Si sigues estas tácticas y eres lo bastante listo como para eludir sus artimañas (un rápido chequeo con el Triángulo siempre ayuda), no serás tú el que tenga que irse a casa en ambulancia.

Al igual que *Bomberman,* se trata de un título pensado para más de un jugador. Por mucho modo de un jugador que haya —Story y Versus—, colocar trampas contra un colega en pantalla partida es sin duda lo más atractivo del juego. Preocupa, sin embargo, que la sofisticación de *Trap Runner* se cobre un alto precio: con sólo dos jugadores, ¿contará la acción con el vigor necesario? ¿Enmascaran los entornos más complejos una escasez de niveles de calidad? Nos ha gustado el delirio de que hace gala esta primera versión japonesa y esperamos, de verdad, poder responder «sí» y «no», respectivamente, cuando redactemos el análisis.

[1] En las pantallas de selección aparecen unos personajes rarísimos. [2] Coloca trampas que obliguen a tu adversario a caer en otras peores. No te cortes. [3] En diferentes partes del escenario van apareciendo nuevos artilugios como por arte de magia.















[1] En la intro, una chica en plan anime que no para de correr. [2] Puedes dedicarte a disparar a tu adversario, pero las trampas son más eficaces. [3] Una llama roja envuelve el área de los muelles. [4] Atrapa a este tipo en el modo Story.



LO MEJOR

- **Original, rayando en lo excéntrico.**
- **El modo de dos jugadores es genial.**
- **Montones de toques ingeniosos.**

LO PEOR

- **Los escenarios no son muy grandes.**
- **Puede que el modo de un jugador no tenga tanta fuerza.**
- **Algunos *power-ups* son demasiado potentes.**

QUIZÁ...

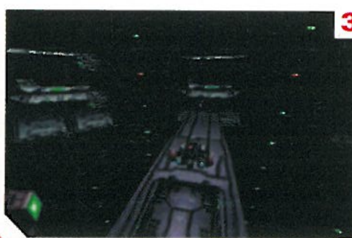
Se trata de una fusión tan radical entre *puzzle* y combate que se hace difícil pronosticar, a estas alturas del juego, si va a funcionar o no. La idea es sencilla, pero da la impresión de que el juego esconde bajo la manga una profundidad y unas tácticas escurridizas que podrían resultar interesantes una vez llegues a dominarlas. No va a gustar a todo el mundo, ni mucho menos, pero tiene muchos puntos para convertirse en un aspirante serio al puesto de Juego de Culto del Año.

R-TYPE DELTA

Vuelve el clásico *shoot 'em up* de *scroll* lateral, con tres modelos de nave y montones de explosiones y silbidos en 3-D.



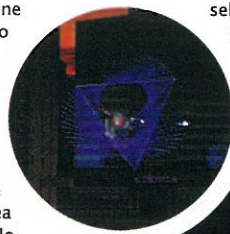




[1-2] Los fans de *R-Type* estarán encantados de ver que los enemigos son más grandes y puñeteros que nunca. [3] La intro hace un uso excelente de la tecnología 3-D...

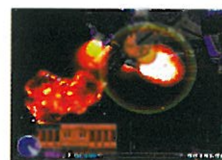
Los jugadores veteranos ya se habrán dado cuenta a estas alturas de que los viejos juegos arcade nunca mueren. Simplemente se les da una capa de pintura 3-D. Éste de aquí, la última entrega del clásico japonés *R-Type*, un *shoot 'em up* de *scroll* lateral, entra a medias en el maravilloso mundo de los polígonos 3-D.

La primera versión en 3-D del juego de Capcom *Street Fighter EX Plus Alpha* (8/10, *PSM* 12) sustituía los *sprites* de los personajes por versiones poligonales, pero conservaba en gran medida la jugabilidad en 2-D. *R-Type Delta* ha hecho más o menos lo mismo, pues mantiene la perspectiva lateral del original y sustituye gran parte de los fondos y de los *sprites* por creaciones poligonales. El resultado es un juego que, pese a no variar mucho en cuanto a jugabilidad, tiene un aspecto más atractivo y luce cantidad de pequeños efectos muy ingeniosos.



El juego tiene un argumento, por supuesto, pero se reduce a que hay un montón de aliens con ganas de pelea y tú eres el único piloto lo bastante valiente como para darles su merecido. Ya desde los primeros niveles, que transcurren sobre calles de ciudades destruidas y toda una sucesión de paisajes humanos la mar de chocantes, se hace evidente que estamos ante un *shoot 'em up* de acción palpitante, chapado a la antigua pero de los buenos. Unos jefes enormes de final de nivel y otros más pequeños hacia la mitad se encargan de que no te concedas ni un respiro. Y, cómo no, hay también un montón de *power-ups*.

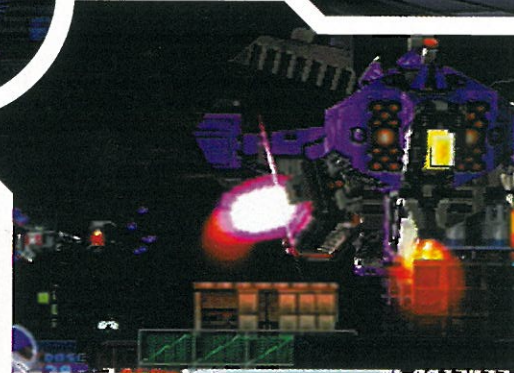
Otra diferencia notable entre *R-Type Delta* y la versión original estriba en que, a pesar de que sigas pilotando el caza del *R-Type* de toda la vida, ahora dispones de una selección de tres modelos para escoger. Lo que les distingue es el tipo de *power-up* Force que





UNOS JEFES ENORMES Y OTROS MÁS PEQUEÑOS SE ENCARGAN DE QUE NO TENGAS NI UN RESPIRO.





El viejo R-9 es divertido, pero no tan práctico como el amenazador R-13, que les enseña a los enemigos lo que vale un peine...

■ EDITOR	**Virgin**	■ ORIGEN	**Japón**
■ FABRICANTE	**Irem Software**	■ GÉNERO	***Shoot 'em up* arcade**
■ DISPONIBLE	**Sí**	■ JUGADORES	**Uno o dos**



***R-Type* Delta no va precisamente corto de malos: enjambres de cazas, torretas, robots y un montón de jefes tremendos.**

SE TE PERMITE CONTROLAR LA VELOCIDAD A LA QUE TU CAZA SE DESPLAZA EN PANTALLA.

utilizan (ya sabes, ese pequeño satélite tan peculiar que puedes acoplar a la parte frontal o posterior de tu caza o expulsarlo para que flote por pantalla).

El caza R-9 es el modelo más sencillo y utiliza el mismo tipo de satélite Force del juego original, que puede disparar por sí solo. El modelo R-13, más avanzado, cuenta con un satélite Force fijo, siempre unido a tu nave por una línea vibrante de energía. Aunque el satélite Force no pueda disparar cuando no esté ensamblado, la línea de energía será letal para tus enemigos y podrás moverla a tu antojo para destruir objetivos que tus armas convencionales no pueden alcanzar. Por último, el modelo R-X, la joya del grupo, dispone de un satélite Force que se mueve a lo largo del fondo cuando está desarticulado. Por desgracia, necesitarás completar el juego con uno de los dos primeros modelos para acceder a este último. También los controles presentan algunas innovaciones. Se te permite controlar la velocidad a la que tu caza se desplaza, desde la pachorra de un caracol a la rapidez más exasperante. Puede que sólo lo emplees una vez, pero hay que reconocer que es todo un detalle. También encontrarás dos niveles para los disparos de alta intensidad, a los que se accede manteniendo apretado el botón de disparo. Por supuesto, ningún *shoot 'em up* está completo sin su repertorio de malos de rigor. Los de *R-Type Delta* presentan una variedad de tipos y tamaños desconocida hasta la fecha. Hay de todo, desde máquinas robóticas gigantes hasta peces voladores mutantes del tamaño de una ballena. Los enemigos siguen rociando la pantalla de balas con el mayor desenfreno, aunque muchos son ahora enormes objetos poligonales, lo que les permite entrar y salir de la pantalla, girar y un montón de cosas más.

El juego tiene un aspecto de primera pero, ¿necesita PlayStation un *shoot 'em up* de *scroll* lateral, por llamativo que sea? *R-Type Delta* tiene a su favor, no hay duda, su atractivo nostálgico.

Por otra parte, hay muy pocos juegos arcade para PlayStation con los que sea tan fácil ponerse a jugar sin más. Sin embargo, ¿podrá competir con títulos de su género como *Colony Wars - Vengeance* o *G-Police*?



PSM OPINA

LO MEJOR

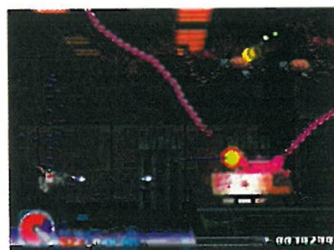
- Gráficos poligonales súper fluidos, muy rápidos.
- Tres modelos diferentes de nave para escoger.
- Acción absolutamente demencial, de principio a fin.

LO PEOR

- No saca el máximo partido a las posibilidades 3-D.
- Por debajo de tanto destello yace un diseño de juego muy elemental y pasado de moda.
- Podría acabar resultando repetitivo y, en definitiva, aburrido.

QUIZÁ...

No hay duda de que *R-Type Delta* tiene todos los puntos para convertirse en la mejor versión del juego hasta la fecha. Pero, ¿no ha quedado desfasado, por demasiado simple, el *shoot 'em up de scroll* lateral? Nostalgias aparte, los jugadores actuales esperan de los juegos mucha profundidad y puede que *R-Type Delta* no proporcione la suficiente como para convertirse en un éxito.







Acceder al misterioso caza R-X precisará de tus mejores reflejos y varias horas de tiroteo a saco.

EDITOR	Konami	ORIGEN	Japón
FABRICANTE	Konami	GÉNERO	Juego de lucha
DISPONIBLE	Febrero	JUGADORES	Uno o dos

Kensai

Primero: túmbate en el suelo. Segundo: golpea a tu rival en los pies con la cabeza. Tercero: reza. Cuarto: prepárate para el contraataque...





[1] Pulsa patada y dale a la cruceta para realizar diferentes ataques. [2] Un combo arroja una corriente de energía como ésta. [3] Los lanzamientos son demasiado. [4] Douglas [Steven Seagal].

La sutileza no es, por lo general, una virtud en los juegos de lucha. ¿Grandes puños ardientes? Sí, ¿extremidades partidas que se agitan? Naturalmente. Pero cualquier cosa más sofisticada suena a derroche de espacio que, de otro modo, podría emplearse en secuencias finales más elaboradas. Sin embargo, hasta *Tekken 3* tuvo claro que no puede presentarlo todo en plan simplón y pretender conservar tu interés; por eso tiene tantos modos ocultos, combos complejos y posturas artificiosas. *Kensai* es un *beat 'em up* en 3-D que sigue su ejemplo y que, haciendo mayor hincapié en los lanzamientos, contraataques y movimientos desde el suelo, parece ofrecer una lucha más táctica.

Es el primer juego de lucha de Konami, pero muestra todo el saber arcade que esperarías de la compañía que nos regaló *ISS Pro* y (pronto, por favor) *Metal Gear Solid.* Hay cuatro modos de juego (Normal, Versus, Survival y Time Attack), además de una opción de entrenamiento y un modo Watch (una especie de demo para que observes). Empiezas con una formación de ocho personajes que pueden llegar a 20 al completar las diferentes contiendas.

Desde el principio encontrarás una agradable mezcla de tipos duros (como el simpático clon de Steven Seagal) y chicas rápidas (al estilo Nina y Sakura), que conforman sutiles gradaciones en la relación fuerza/velocidad, sin homenajes a mastodónticas tartanas o a hiperveloces pesos mosca. La gran idea de *Kensai* es un botón «redirect» que permite a tu personaje bloquear el ataque y contraatacar con nuevos golpes. El juego evoca las posturas de *Tekken 3*, pero las pone en práctica sobre el katami adaptándolas a las técnicas propias de cada luchador (Yuli, por ejemplo, va de mantis religiosa), pero es que, además, en tal estado eres igual de vulnerable a los ataques si no ejecutas los tuyos en el momento oportuno. De hecho, este sentido del equilibrio global es lo que diferencia *Kensai* de la mayoría de juegos de lucha. Produce una sensación auténtica de que han afinado el juego al máximo para garantizar que, cuando creas que conoces a tu luchador, descubras un nuevo movimiento ideal para sorprender al oponente más astuto.

Lo mejor es que se trata de un juego de lucha en 3-D que no pretende hacer sombra a *Tekken* con movimientos especiales ridículos o personajes artificiosos, y que en realidad deja la acción de lado. Es poco probable que *Kensai* haga caer al maestro, pero desde luego parece un contendiente digno para la mayoría de segundones de calidad. ¿Lo peor? No llega hasta febrero. Qué desastre.



[1] Yuli es una especie de Chun-Li con variedad de patadas de calidad. [2] La patada axe de Hyoma es la mar de efectiva.



PSM OPINA

LO MEJOR

- Opciones de contraataque originales.
- Derribos y presas realmente sucios.
- Personajes y modos variados.

LO PEOR

- No es exactamente el gran master.
- La profundidad puede pasar desapercibida para algunos aficionados a la lucha.
- Algo falto de originalidad en los escenarios.

QUIZÁ...

No decimos que vaya a apalear al dios de la lucha de Namco, pero en lo que respecta a clarividencia en la acción, gana de largo a la mayoría de *beat 'em ups* en 3-D. El principal peligro es que podría pasar desapercibido porque no aparenta ser tan estupendo como en realidad es, en favor de rivales más llamativos pero, en el fondo, más grises.

MegaMan Legends

El viejo héroe de plataformas consigue un nuevo aspecto 3-D y un estilo de juego distinto en su última encarnación...













Disparar a grandes ReaperBots, ir dando botes y patear consolas de control son algunas de las tareas habituales que realiza nuestro héroe en su jornada laboral.

Por lo visto, como los juegos arcade, los viejos personajes de videojuego nunca mueren, simplemente reciben un *lifting* de 3-D. La última entrega de MegaMan, uno de los héroes japoneses de plataformas más antiguos, presenta a este personaje no sólo con un nuevo cuerpo poligonal, sino también en un nuevo escenario y género.

MegaMan Legends está ambientado en un mundo que está a medio camino entre *Waterworld* y el aire punkarra de *Final Fantasy VII*: un planeta cubierto por océanos casi por completo, en el que la población lucha por la supervivencia en unas cuantas islas desperdigadas.

La civilización logra sobrevivir sólo gracias al esfuerzo de los atrevidos Diggers. Estas almas indómitas realizan peligrosos viajes a las antiguas ruinas para recuperar los refractores de quantum, que sirven como fuente de energía para mantener en funcionamiento la maquinaria tecnológica.

Como es de suponer, tú eres MegaMan, un joven Digger que, con la ayuda de sus amigos Roll, el Profesor Barrell y Data, planea encontrar la legendaria carga madre. De acuerdo con la leyenda, ésta proporcionará energía ilimitada para todo el planeta. E imaginamos que, de paso, te proporcionará un pingüe negocio que te hará rico y famoso.

No sólo se ha renovado el escenario, también la acción. A diferencia de los anteriores escenarios de plataformas de MegaMan en 2-D, *MegaMan Legends* se juega desde una perspectiva 3-D en tercera persona muy parecida a la de *Tomb Raider*. Y, de hecho, adentrarse en profundidad en la cantidad de ruinas que aparecen en el juego ofrece la acción típica de las aventuras en 3-D, con numerosas oportunidades de exploración, combate contra la tira ReaperBots, resolución de puzzles y brincos mil.

En una lectura superficial, sin embargo, las cosas son bastante diferentes. Poco después de empezar el juego, tu nave se estrella en una gran isla y te encuentras atrapado en un argumento cercano al RPG, en el que tienes que interactuar con los personajes locales y superar misiones y pruebas, como si estuvieras en una versión tridimensional de *Alundra*.

> ESTE CURIOSO JUEGO PROMETE MÁS PROFUNDIDAD QUE... LA MEDIA DE AVENTURAS EN 3-D.

La influencia del RPG también se deja ver en el sistema de inventario, que te permite perfeccionar las habilidades de MegaMan mediante







El manejo del inventario y las escenas argumentales tienen tanta importancia como la aventura en sí.

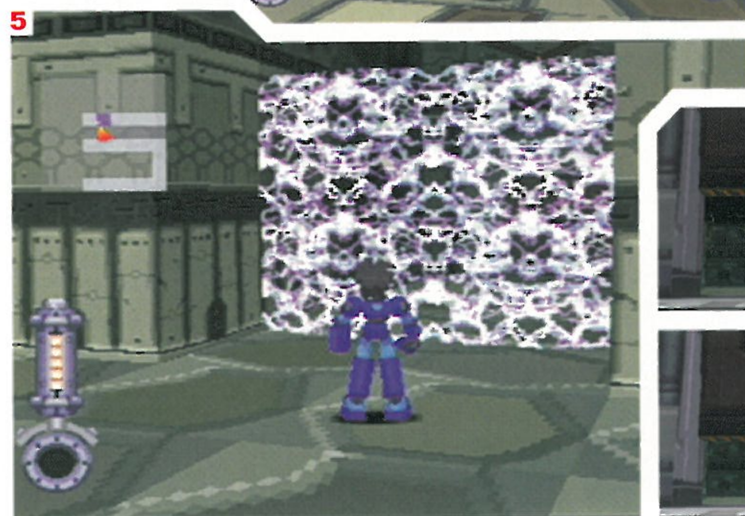
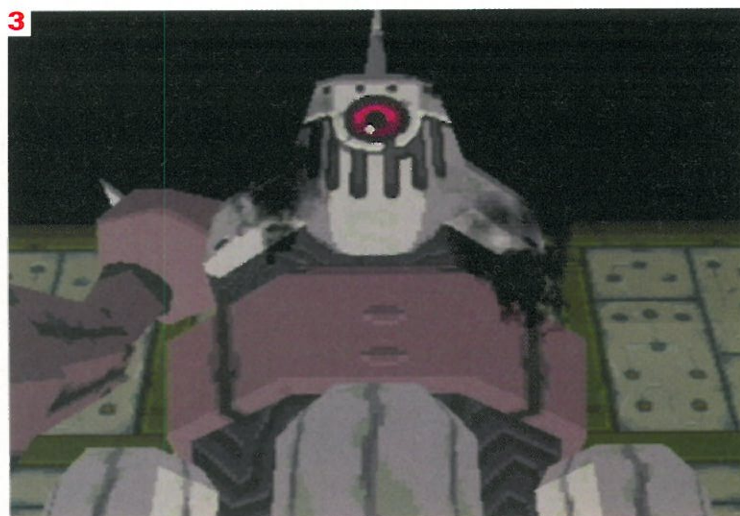
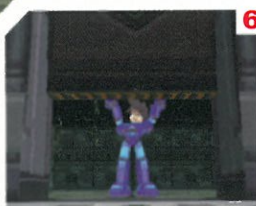
■ EDITOR	Virgin	■ ORIGEN	Japón
■ FABRICANTE	Capcom	■ GÉNERO	RPG/Aventura en 3-D
■ DISPONIBLE	Sí	■ JUGADORES	Uno

[1-3] Los ReaperBots más pequeños intimidan poco, pero sus primos de zumosol, como este ejemplar, ponen los pelos de punta. [4] Aquí puedes conseguir equipo diverso para MegaMan. [5] Los campos de energía son sólo uno de los muchos obstáculos. [6-7] Podrás descansar en varios puntos gracias a pequeñas animaciones.

1

2

4

5

3

6

7


EL SISTEMA DE CONTROL EN LA VERSIÓN PREVIA ES... TAN DIFÍCIL COMO PARA OBLIGARTE A ESTUDIARLO CON ATENCIÓN.

el descubrimiento o la compra de nuevos complementos o equipo para su atractiva armadura. De la sencilla pistola y ataques a golpes con los que tu pequeño diablillo empieza el juego, puedes llegar a convertirte en un verdadero tanque ambulante. La pistola que lleva en el brazo izquierdo puede mejorarse con numerosos *power-ups*, y puedes usar dos al mismo tiempo, con lo que tienes cantidad de combinaciones a tu disposición. Por otra parte, se pueden incorporar gran variedad armas especiales en el brazo derecho, desde minas a pistolones enormes. También puedes aumentar el indicador de vida de MegaMan, erigir escudos de energía y un montón de cosas más.

De todas formas, todavía está por ver como va a funcionar esta mezcla entre elementos de sencilla aventura en 3-D y características de RPG argumental.

Y, desde luego, los gráficos del juego no son como para quitarse el sombrero. Si bien tienen colores vivos y la animación es correcta, con un claro estilo manga, también es cierto que los polígonos se dejan notar y los escenarios están poco elaborados (desde luego, no pueden competir con los estupendos panoramas de Lara). La dificultad del sistema de control en la versión previa es lo bastante difícil como para obligarte a estudiarlo con atención. Aunque MegaMan corre entusiasmado, puede ser difícil orientarlo en la dirección correcta, y tampoco es sencillo sacarle el máximo partido en las peleas.

Aun así, este curioso juego promete bastante más profundidad que la media de aventuras en 3-D del estilo «explora todos los niveles laberínticos y cárgate a todo bicho viviente». Bien podría convertirse en un éxito menor entre aquellos que buscan algo más que ir saltando y disparando, o entre los fans del RPG que aguardan la traducción al castellano del Gran Esperado.



LO MEJOR

- Interesante mezcla de pura aventura en 3-D y elementos de rol.
- Montones de ruinas que explorar, además de poder adquirir mejor armamento y equipo adicional.
- Algunos niveles especiales estupendos, con ese estrafalario sentido del humor típico japonés.

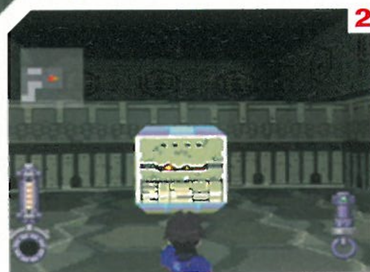
LO PEOR

- No se te caerá la baba por los gráficos.
- Las secciones de aventura en 3-D son bastante básicas.
- Podría terminar siendo una especie de juego con un poco de todo y mucho de nada.

QUIZÁ...

MegaMan Legends cuenta con varios niveles especiales atractivos y buenas ideas, pero la versión previa peca de gráficos un poco chungos y de una acción tirando a lineal, a lo que hay que añadir grandes áreas a lo largo del juego en las que no ocurre nada. Con unos gráficos más cuidados, podría ser un interesante giro en el campo de las aventuras en 3-D.

1

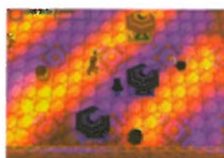
2

3


[1] ¿Qué hay detrás de esta puerta? [2] Es un gran depósito de refractores de quantum. Qué bien. [3] Tu amigo Data, un *check point* portátil.

Monkey Hero

ブラム!

En *Monkey Hero* se pontifica la ridiculez del primate, que, según Darwin, es de donde procedemos...





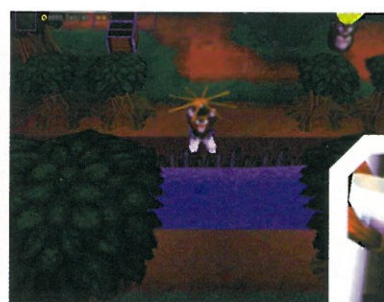
Corre, recoge, abre. Esto... corre, abre, corre. Y ooota vez.

Al huevo se le llamó Pensamiento. La fuerza de los elementos provocó que el cascarón se rompiera, y de él salió un mono de piedra. La naturaleza de Monkey era incontrolable». Así se nació el estúpido protagonista de la chatarra de los setenta que era *Monkey*. Favorito de estudiantes y extraído de una supuesta leyenda china, la especie de chico místico con faldas se entregaba con su lanza a la lucha y a una acción tremendamente pedestre. Como consecuencia, se convirtió en un clásico de culto...

Al resucitar la historia en los modernos noventa, *Monkey Hero* suprime la apreciación irónica y presenta lo que parece ser un prometedor juego de rol. Aunque puede que calificarlo como RPG sea algo exagerado. Si bien el título emula la perspectiva, la resolución de puzzles y el estilo de *Alundra*, los enigmas son pan comido, cosa que, a veces, tampoco va mal.



Tu búsqueda se basa sobre todo en la mitología oriental. Al parecer, existen tres mundos (Sueño, Despertar y Pesadilla) y los horrores de Pesadilla se han colado en el mundo del Despertar. Tras hacerse con un saco de espíritus de niños, estos espantajos se embarcarán en una correría hacia el mundo de los Sueños. ¡Malditos! Como simio aventurero que eres, deberás arriesgarte a derrotar a los íncubos encontrando los ocho capítulos que faltan de un libro de historias mágicas. Tonterías, por supuesto, pero tras partir de tan plana premisa, el juego realiza un buen trabajo implicándote de lleno en la historia.

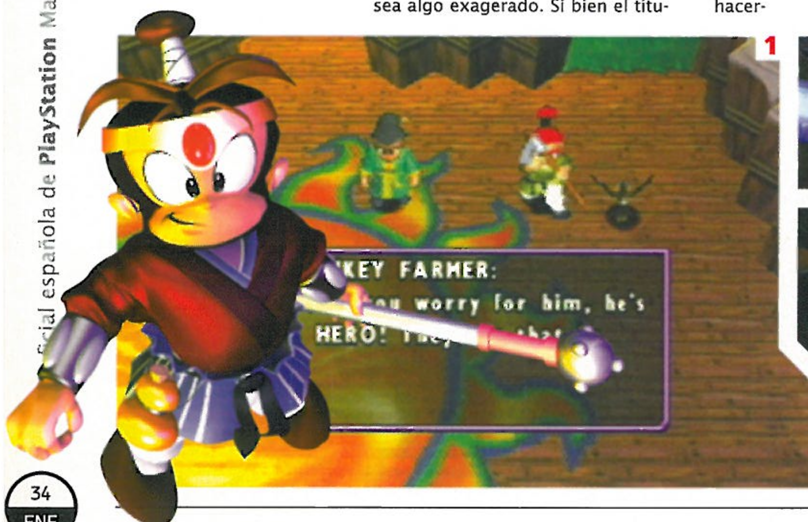




Los escenarios desempeñan un mejor papel gráfico que la propia bola de pelo heroica.

Con sus 16 escenarios, *Monkey Hero* se puede calificar de bastante extenso. Encontrarás cementerios, mausoleos, una montaña minada, un fuerte brumoso y pueblos gitanos, gracias a los que ofrece una gran variedad gráfica, a la vez que mantiene a la perfección la esencia del juego. Luchas contra cosas. Evitas cosas. Resuelves cosas.

Al frente de todo esto se encuentra el peludo protagonista. Monkey, que al principio no dispone más que de un pobre menú de movimientos, puede hacer uso de numerosos objetos que se encuentran repartidos por el escenario.







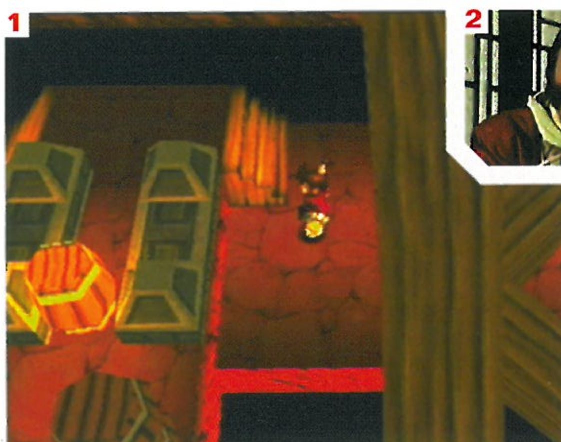
[1] Charlar es bueno. Obtienes información. [2-3] Oscuridad y luz se intercalan a lo largo del juego.

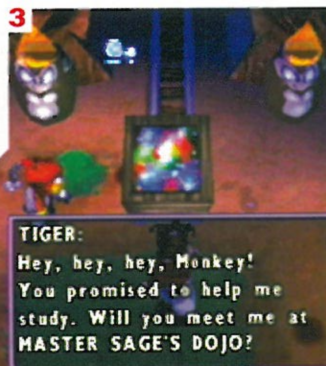




Los efectos de luz crean el ambiente propicio. A veces fantasmal...

■ EDITOR	**Proein**	■ ORIGEN	**Estados Unidos**
■ FABRICANTE	**Blam**	■ GÉNERO	**Rol de acción**
■ DISPONIBLE	**Enero**	■ JUGADORES	**Uno**

1

2

3


4


[1] ¿Ves ese barril?, puedes hacerlo rodar. [2] ¿Quién diablos es este tontorrón sonriente? [3] Diálogo informativo, pero estúpido. [4] Colorines, qué bonito.




¿Dónde se mete ese maldito Tripitaka cuando lo necesito... LA necesito?

Por ejemplo, cuando el camino se encuentra bloqueado por estacas o enormes cacharros, un mazo podrá acabar con ellos. Otras cosas a las que echar el guante son la dinamita, las lanzas, los petardos para destruir muros y los obligatorios hechizos. Uno de los más eficaces y útiles permite a Monkey hacer girar su palo de bambú como si fuese un helicóptero improvisado y sobrevolar boquetes. De hecho, la caña de bambú es su arma principal. Dos o tres golpes con ella son suficientes para acabar con la mayoría de las contrariedades.

Monkey Hero parece bastante ameno. Los escenarios resultan colosales, cubiertos de texturas impresionantes, aun siendo de dibujos animados, y efectos de luz tenebrosos. Si bien predomina la cámara cenital, en ocasiones ésta se sitúa en mejor posición para ver las gracias de tu poderoso mamífero. Pero si algo traiciona al juego, es el aspecto de tal mamífero. Un tanto cuadriculado. Tosco. Como un *argamboy*.

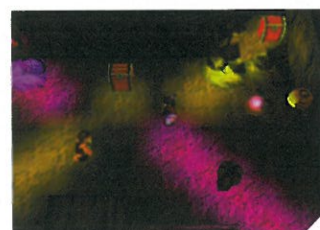
En cuanto a los puzzles, debemos decir que éste no es juego para amantes de magos y hechiceros. Derriba estacas de madera para que tal puerta batiente se abra. Hazte con las llaves. Mata a los malos y la puerta se abrirá. Utiliza el garfio para entrar con fuerza y llegar a los sitios... Llegas a tu objetivo. No es tan básico como para resultar aburrido, pero tampoco va a exprimir el cerebro de los aventureros más curtidos. Sin embargo, como introducción al mundo de los RPG, *Monkey Hero* debería ser bastante eficaz.

Con 45 malos, 14 jefes, 20 melodías y 250 efectos de sonido, el título parece mínimamente interesante. El tiempo lo dirá.



LOS ESCENARIOS RESULTAN COLOSALES, CUBIERTOS DE TEXTURAS IMPRESIONANTES, AUN SIENDO DE DIBUJOS ANIMADOS, Y EFECTOS DE LUZ TENEBROSOS.




El título ofrece una impresionante variedad de escenarios de juego.



PSM OPINA

LO MEJOR

- Amplia área de juego.
- La historia, tonta pero pulcra, mantiene el interés.
- Representa un desafío para los más jóvenes o para los noveles del RPG.

LO PEOR

- Los gráficos del personaje son majos, pero primitivos.
- Podría resultar demasiado sencillo para veteranos.

QUIZÁ...

De momento, parece un título bastante logrado, que bien puede encontrar mercado entre los jugadores más jóvenes. Mientras la extensión del juego y la simplicidad de sus puzzles no aburran, el juego promete.

JAMES ARMSTRONG

TEXTO: EMPAR REVERT FOTOGRAFÍAS: SEBASTIÁN ROMERO

Más de tres años dando la cara por PlayStation en España. Una de las personas que más en serio se toma los videojuegos en nuestro país. ¡Y nos hemos infiltrado en su despacho! *PlayStation Magazine* entrevista a James Armstrong, Presidente y Consejero Delegado de Sony Computer Entertainment España.

Como salmodian a menudo Mulder y Scully, «la verdad está ahí fuera». Y ahí fuera lo que hay es un millón largo de usuarios españoles de PlayStation. Pero, claro, la razón nada tiene que ver con *Expediente X*. Somos más de un millón porque tenemos la mejor consola del mundo. ¿Cómo llegó a nuestras manos? ¿Quiénes se encargan de que sigamos confiando en ella? Aquí tienes a uno de los principales artífices del milagro. Sigue leyendo...

Un millón de consolas PlayStation tienen ya su rincón en las salas de estar de toda España. ¿Es un buen promedio en un mercado como el nuestro? ¿Cuántos podemos llegar a ser después de Reyes?
Al término del año fiscal de 1998 (marzo de este año), España contará con un parque de 1,350.000 consolas. Y al término del siguiente año fiscal, que terminará en marzo del año 2000, estaremos hablando de 2,400.000 PlayStation en nuestro país. El actual es un promedio excelente, pero todavía contamos con una posibilidad de expansión muy importante. Son 13 los millones de viviendas que hay en España, lo que significa que nuestra penetración actual es de cerca de un 11%. Y, sinceramente, confío en que somos capaces de alcanzar una penetración del 17% con facilidad de aquí al año 2000.

Todo esto antes de que llegue PSX2...
Bueno, PlayStation 2 la lanzaremos al mercado a finales del año 2000, mientras que ésos dos millones y medio de PSX1 están previstos para marzo del 2000. Lo que suceda entre marzo y finales de ese año no se sabe. Será una época de tránsito, seguramente.



Eso coincide con una declaración hecha pública en Japón por Sony Computer Entertainment, que fechaba esa posible disminución de ventas medio año antes por aquellas tierras.
Correcto. No soy un experto en ese terreno, pero me imagino que, desde enero del año 2000 hasta que lancemos la futura consola a finales de ese año, nuestras fábricas estarán produciendo consolas PSX2 para que contemos con existencias en el momento en que se comercialice. Lo que sí está claro es que PSX2 disfrutará de una introducción mucho más rápida que la que conseguida por PSX.

Al fin y al cabo, PSX ya ha sentado los precedentes, y la expectativa creada en torno a PSX2 es enorme.
Sí, hemos creado un nombre, una marca, tenemos muy buena imagen como PlayStation y creo que, en efecto, la nueva consola será todo un éxito. También es cierto que el prestigio de Sony nos ayuda mucho. Pero también tenemos competencia: está Dreamcast...

Y el difuso proyecto Nintendo 2000...
No sabemos qué será de Nintendo, pero yo no creo que introduzca una consola nueva antes que la nuestra. Dudo que pase.

¿Qué tipo de problemas encontró Sony a la hora de abrirse paso en el mercado español?
Nos encontramos con cuatro problemas muy complicados a nuestra llegada a España. El primero fue que la industria del videojuego estaba muy mal considerada por parte del consumidor en este país. La opinión generalizada era, o bien que los videojuegos eran violentos y dañinos para los niños, o bien que no eran más que juguetes. Desde mi punto de vista, las compañías que copaban el mercado en esos momentos no habían sabido cuidar la imagen del producto.

Además, aquí nadie conocía PlayStation, y la gente se preguntaba qué iba a hacer Sony en el terreno de los videojuegos. Lo primero que tuvimos que hacer fue convencer a nuestra propia compañía para que realizase inversiones en publicidad, llegar al público, dejarnos conocer. A escala internacional, siempre se ha tendido a pensar que el sur de Europa es un mercado pequeño, que aquí nos íbamos todos a la playa, o a tomar cañas, en lugar de jugar con videojuegos. Tuvimos que demostrar que, si nos conocía, el usua-

«PLAYSTATION 2 LA LANZAREMOS AL MERCADO A FINALES DEL AÑO 2000.»
James Armstrong

rio español rompería con esa creencia.

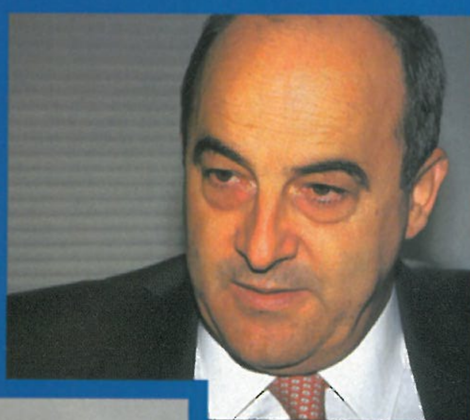
En segundo lugar, cuando llegamos en 1995, el mercado español casi no existía, apenas si constituía el 5 o el 10% del correspondiente al Reino Unido, Francia o Alemania. También hay que tener en cuenta que la situación económica no era óptima: España empezaba a salir de la crisis que brotó justo en la época de los Juegos Olímpicos de Barcelona, en 1992.

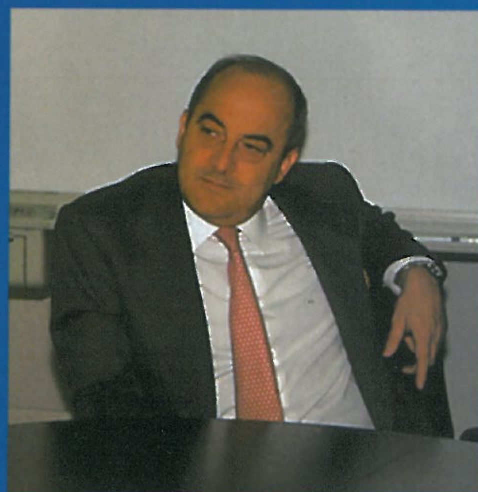
El tercero de los problemas que afrontamos fue el de la distribución. Los establecimientos no estaban interesados en vender videojuegos y consolas. Nos costó mucho despertar el interés de las grandes superficies, por ejemplo.

El cuarto punto contra el que tuvimos que luchar —y seguimos luchando— es la piratería. En parte, tenemos un negocio menor al del resto de Europa porque en España existe un porcentaje de piratería de alrededor del 80%, frente al 30% del Reino Unido, Francia o Alemania. Nuestros datos revelan que vendemos la misma cantidad de consolas en Madrid que en Cataluña, por ejemplo. Sin embargo, vendemos tres veces más software en Madrid que en Cataluña, lo que indica que en Barcelona se concentra la mayor base pirata del Estado. También Sevilla es un punto de pirateo importante, pero el caso de Barcelona es excepcional.



Consola exclusiva para celebrar el millón de usuarios en España. Lo sentimos, pero no está a la venta...





Pero se está progresando mucho contra la piratería en los últimos tiempos.
Bueno, estamos haciendo un gran esfuerzo. Creo que lo importante es que hemos creado una asociación, ADESE, con muchos otros distribuidores de juegos en este país, y hemos llegado a un acuerdo con la Asociación Antipiratería de la industria videográfica (FAP).

¿No hay ningún otro método para evitar la piratería, por ejemplo, por vía tecnológica?
Sí, en efecto, hay muchos modos de luchar contra ella por vía tecnológica. Lo hemos hecho ahora con el hardware: hemos introducido distintos chips, pero el problema es que el pirata siempre está un paso por delante de lo que nosotros podemos hacer. Hemos tratado de burlar la piratería con el software, y creímos que tendríamos más éxito, pero tampoco ha sido así. No creo que podamos erradicar nunca la piratería por simple vía tecnológica.

¿Cómo es el usuario español de PlayStation?
El usuario español no se distingue demasiado de los del resto de Europa. La edad media del propietario de una consola PlayStation en España es de 18 años y medio, así que es algo más joven (la media europea es de 22 años). Esta diferencia puede atribuirse a que en España, tradicionalmente, el videojuego se ha considerado un producto infantil, pero también puede responder al hecho de que en nuestro país el porcentaje de niños es mayor a la del resto de Europa. De todos modos, que 18 años y medio sea media nos indica que hay muchos propietarios mayores, de 30 o 40 años.

¿Cómo responde el público a la línea de atención al cliente?
Nosotros hacemos todo lo posible para que funcione, porque damos mucha importancia al servicio, al canje de la consola cuando se estropea, etc. Pero vamos a invertir más recursos y más esfuerzo en este tipo de acción. Empezamos siendo un negocio muy pequeño que no contaba con excesivos medios que dedicar a la atención al cliente, pero hemos experimentado un crecimiento muy fuerte que nos permitirá mejorar en ese sentido.

¿Qué tal un club oficial y una línea de teléfono para trucos?
La idea de ampliar los servicios de la línea de atención al cliente se está desarrollando en varios proyectos que, por el momento, no podemos desvelar. En cuanto al club, también estamos trabajando en esa dirección, aunque todavía es pronto para concretaros nada. Lo que sí puedo decir es que, como compañía, somos jóvenes, y PlayStation tiene poco más de tres años, así que confío en que nos iremos convirtiendo en una compañía más local, con productos y servicios más locales. Espero que en los próximos cinco años haya juegos españoles, y también que le proporcionemos otro uso a la consola, no sólo como plataforma de juegos, sino quizá otra utilidad. Es un tema que estamos estudiando, en particular con varias compañías de Barcelona.

¿Alguna pista sobre qué tipo de utilidad...?
Ahora mismo no, porque no la tenemos, pero nos interesa mucho que la idea progrese. Nos gustaría que la industria del software se desarrollase en nuestro país. Ahora mismo es pequeña, pero vamos en buen camino.

Por cierto, la compañía UbiSoft acaba de inaugurar un estudio de desarrollo en España. ¿Ha pensado Sony en promover ella misma la creación de juegos en nuestro país?
Sí, estamos llevando a cabo pre-estudios con este objetivo, y ya hemos mantenido conversaciones al respecto. A mí me encantaría que España fuese un gran fabricante de software, tanto para nuestra consola como para PC.

¿Qué hay de Net Yaroze? ¿Pensáis potenciar la consola negra o es un tema marginal?
La Yaroze siempre ha ido destinada a un público muy reducido. Es algo exclusivo para que los auténticos entusiastas puedan hacer sus pinitos en programación, nunca será una consola de uso masivo. Pero, en todo caso, la respuesta en España a la Yaroze ha sido positiva: Javier Ventoso, un chaval que nos mandó un trabajo realizado con esta consola, consiguió una mención en una de las competiciones Yaroze que organizamos a escala europea... Y, además, el Director General de Desarrollo de Software de Sony en Europa es un español, Juan Montés.

> «SIEMPRE SE HA TENDIDO A PENSAR QUE AQUÍ NOS ÍBAMOS TODOS A LA PLAYA, O A TOMAR CAÑAS, EN LUGAR DE JUGAR CON VIDEOJUEGOS.»
> James Armstrong

La pesadilla continua...

Juegos para consolas

Juegos para PC

Todos los accesorios

Madrid:	Calle José Abascal, 16	Tel. (91) 593.13.46
Valencia:	Centro Comercial Gran Turia	
Quart de Poblet:	Calle Pizarro, 5	Tel. (96) 153.75.20
Algeciras:	Urb. Villa Palma, Bloque 7, Local 1	Tel. (956) 65.78.90
Las Palmas:	Alameda de Colón, 1	Tel. (970) 81.53.57
Basauri:	Plaza Arizgoiti, 9	Tel. (94) 440.29.22
Zaragoza:	Próxima Apertura	

Http://www.globalgame-europe.com













GLOBAL GAME ESPAÑA - C/ SALAMANCA, 27

46005 VALENCIA - TEL. (96)373.94.71

SONY EN ESPAÑA

En estos nombres se concentra la actividad que Sony Computer Entertainment Inc. lleva a cabo en nuestro país. Ellos conforman, junto con Armstrong, los recursos humanos en los que confía el gigante japonés. Maldición, no nos han cabido TODOS en la foto...



[1] Alicia Sanz, jefe de Relaciones Públicas. [2] Mª Jesús López, Gerente Comercial. [3] De izquierda a derecha: Alicia Sanz, Angélica Sánchez (dpto. Marketing), Sofía Amar (Jefa de Marketing), Cristina Infante (dpto. Marketing), Javier Martínez-Avial (Director de Marketing), Lluch Gil (Dpto. Operaciones) y Mª Jesús López.

Sony Computer Entertainment Japan anunció un incremento en la producción de consolas a partir de octubre del pasado año, del millón y medio de máquinas a dos millones mensuales, en previsión de las demandas que se iban a generar durante las Navidades. ¿Significa eso que no ha habido problemas de stock en estas fechas?
No, sólo que aumentamos la producción de PlayStation de alrededor de 20 millones de consolas a 24 millones de consolas al año. Lo que significa es que se han destinado a Europa ocho millones y medio de esas consolas. La máxima cantidad de consolas de las que puede disponer España hasta finales de marzo es de cerca de 880.000 consolas, así que vamos a quedarnos cortos en unas 50 o 60.000 consolas, que se hubiesen vendido a los puntos de venta. Quiero decir que el número de familias que no han conseguido adquirir una consola PlayStation en Navidad se sitúa en torno a las 20.000, lo que no es demasiado grave. Pero es que tampoco podemos dar más abasto. De hecho, para el período del 25 de diciembre de 1998 al 6 de enero de 1999 hemos recibido 47.000 consolas más de lo que teníamos previsto hace un mes. Más no podemos conseguir. Respecto a los problemas que tuvimos en Navidades del año pasado, lo cierto es que ni mi equipo ni yo pudimos prever que experimentaríamos un crecimiento del 80%. En aquel momento, hubiera sido una irresponsabilidad por nuestra parte presuponer que venderíamos en una escala de 6/1 en relación a Nintendo 64. Hicimos nuestros preparativos pensando en una escala de entre un tres y un cuatro a uno, y ya eran cálculos muy optimistas. Los resultados fueron más optimistas que nosotros. Y los últimos datos de que dispongo indican que hemos vuelto a incrementar esa escala.

¿Cuáles son los planes de Sony Computer España respecto a PocketStation?
Hay planes, pero no puedo decir más. Debemos estudiar varios aspectos antes de su implantación, tanto técnicos como comerciales. Es algo muy importante: a veces la técnica es maravillosa, pero económica o comercialmente no tiene éxito. La razón es que, a menudo, existe una gran diferencia entre lo que los ingenieros desarrollan y lo que se ajusta a las necesidades del usuario, que es quien manda, al fin y al cabo. Hace 20 o 30 años, cualquier dispositivo que creaba un ingeniero se vendía sin más, pero la competencia feroz de nuestros días propicia que la industria atienda, no a sus propios caprichos de innovación, sino a lo que pide el consumidor.

Por ejemplo, la gama Platinum. Todo un éxito, ¿no es así?
Sí. Ha funcionado muy bien, y lo más importante es que la hemos llevado a cabo sin que se creen desbarajustes en el mercado: los consumidores pueden contar con productos antiguos a muy buen precio, que quizá de otro modo estarían fuera de catálogo; y hemos logrado que la rebaja no perjudique a los detallistas.

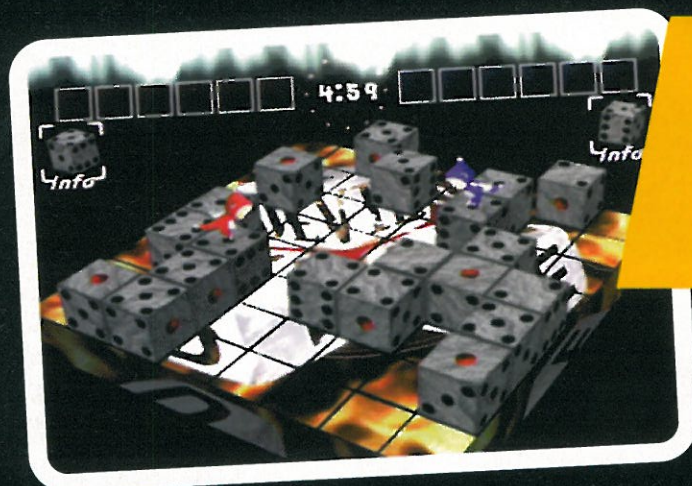
La calidad de los juegos ha crecido mucho en los dos últimos años, algo que los jugadores españoles agradecemos tanto como la localización de los títulos. Sin embargo, siguen publicándose juegos no traducidos o no doblados al castellano. Suponemos que llegará a localizarse en un 100% de los casos...
A mí me gustaría que todos los juegos estuviesen localizados. Nosotros contamos con una gran influencia de la industria cinematográfica, dadas nuestras conexiones con Columbia TriStar. Las películas se doblan al castellano en todos los casos y, cada vez más, a otros idiomas del Estado. Esa influencia ha contribuido a que en Sony Computer Spain nos preocupemos por lanzar nuestros juegos completamente localizados, y esperamos que el resto de la industria española nos siga. También estamos estudiando la posibilidad de lanzar los juegos con un *packaging* más pertinente para el mercado español, como sucede con la industria videográfica.

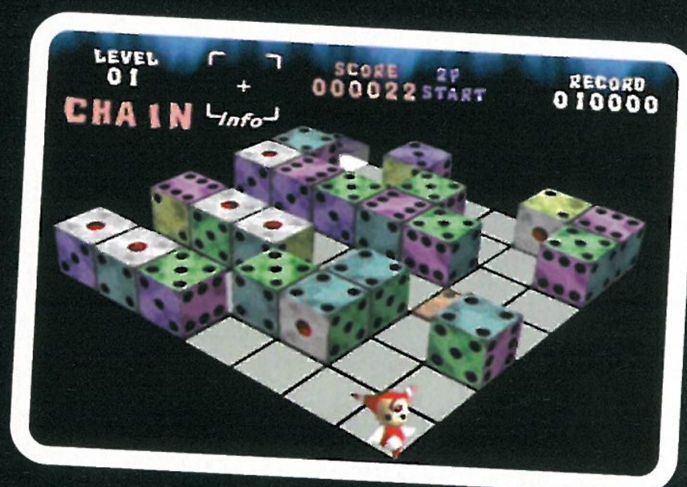
Para terminar, la pregunta obligada: ¿algo que el presidente de Sony Computer Spain pueda decirnos sobre PlayStation 2?
No mucho [risas]. Bueno, lo esencial es que los que han de decidir cómo será, todavía no lo han hecho. Hay que tener en cuenta gran cantidad de factores: el precio de salida al mercado, las distintas tecnologías que puedan introducirse en PSX2... Todavía es pronto para decir nada concluyente. Hay algo que sí puedo decir: será totalmente distinta a la consola que tenemos en la actualidad, y hay muchas probabilidades de que sea compatible hacia atrás [*backwards compatible*] con los títulos ya existentes.

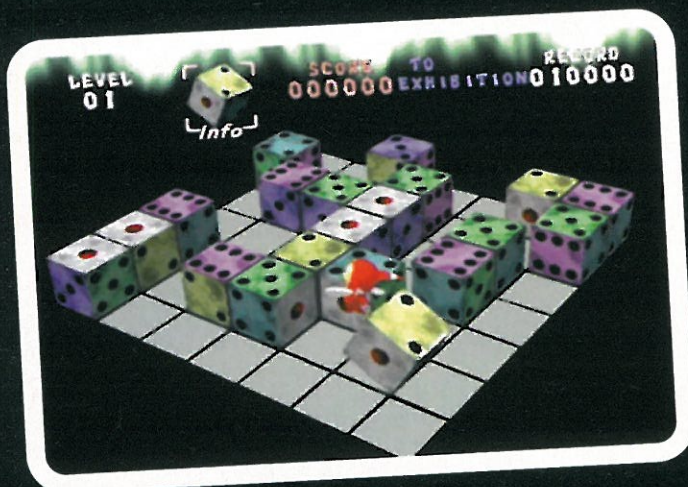
Muchos de los lectores se alegrarán de saberlo.
Claro, hay que verlo bajo el punto de vista del coleccionista. Es un asunto muy importante, aunque poco los van a utilizar, porque los títulos diseñados para la nueva consola serán, no lo dudéis, mucho más espectaculares.

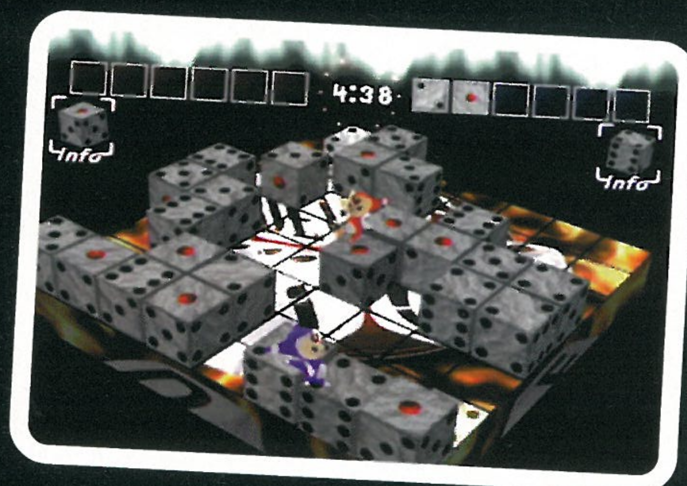
«A MÍ ME ENCANTARÍA QUE ESPAÑA FUESE UN GRAN FABRICANTE DE SOFTWARE, TANTO PARA NUESTRA CONSOLA, COMO PARA PC.»
James Armstrong

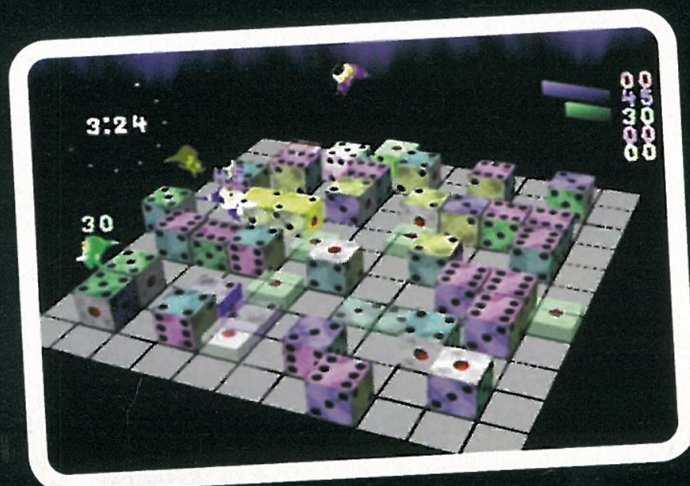
DEVIL DICE


4:59
Info
Info


LEVEL 01
CHAIN
Info
SCORE 000022
2P START
RECORD 010000


LEVEL 01
Info
SCORE 000000
TO EXHIBITION
RECORD 010000


4:38
Info
Info


3:24
30

PUNTUACIÓN

10	Reservado para los juegos perfectos.
9	Espléndido y totalmente recomendable.
8	Muy bueno. Obligatorio en cualquier buena colección de juegos.
7	Buen juego con algún pequeño problema. Vale la pena comprarlo.
6	Tiene algún fallo, pero es un buen juego.
5	Normal. Un juego entretenido, pero poco original o defectuoso.
4	Por debajo de la media: o tiene algún problema serio o deviene aburrido en poco tiempo.
3	Bastante malo. Como mucho, resulta entretenido durante un par de horas.
2	Una birria. Nefasto técnicamente. Mal estructurado y aburrido.
1	Un juego sin ninguna calidad. Rematadamente malo.
0	Infausto y nocivo para tu equilibrio emocional.

PlayTest

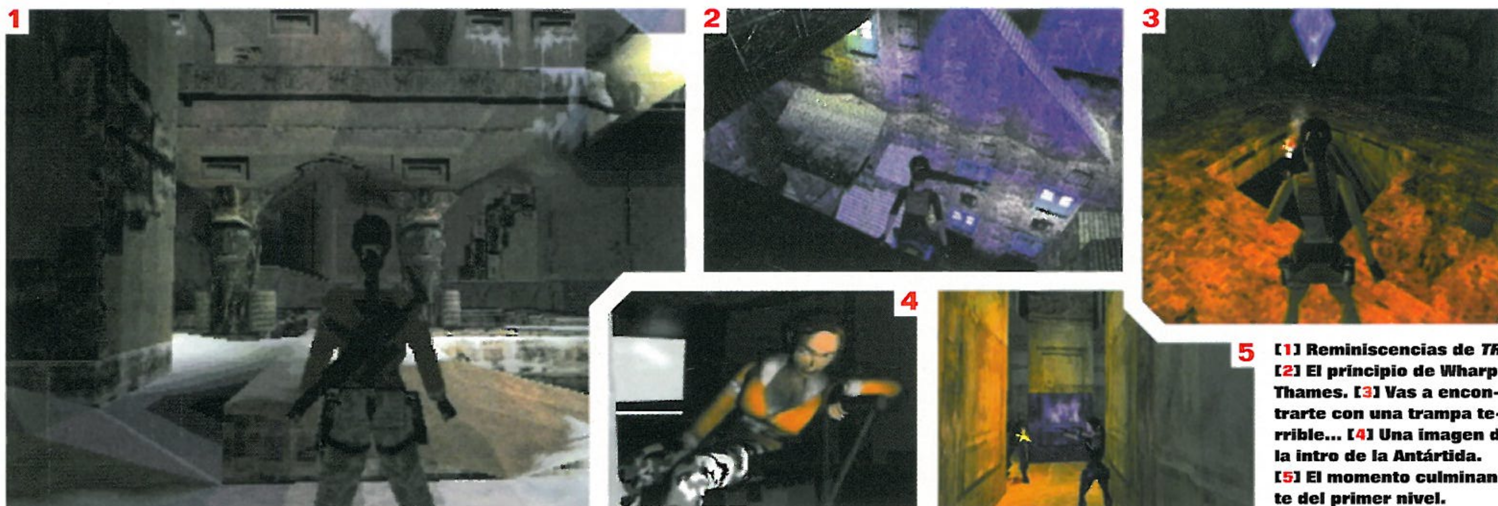
ANÁLISIS

Tomb Raider 3	46
FIFA '99	50
TOCA 2	54
B-Movie	56
Music	58
C3 Racing	60
Constructor	66
Streak	68
Actua Golf 3	70
Bust-A-Move 4	72
LiberoGrande	74
Test Drive 4x4	76
Actua Soccer 3	78
O.D.T.	80
Test Drive 5	82


54


46

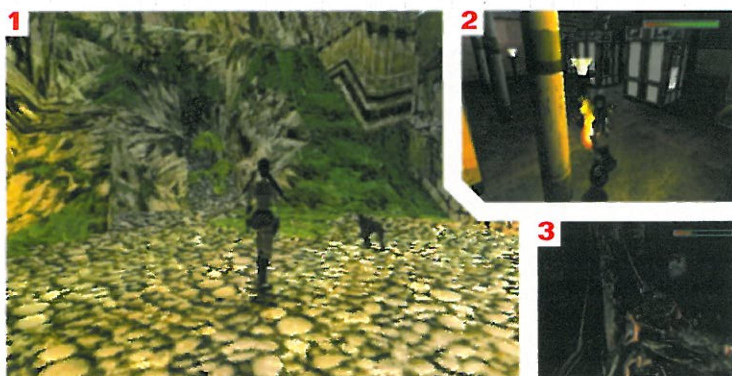

80



[1] Reminiscencias de *TR.* [2] El principio de Wharp Thames. [3] Vas a encontrarte con una trampa terrible... [4] Una imagen de la intro de la Antártida. [5] El momento culminante del primer nivel.

Tomb Raider 3

Oh, misterio: ¿conseguirá Core llenar sus arcas por tercera vez con un flamante *Tomb Raider*?



[1] El mono oculta un kit médico. [2] Problemas en el metro. [3] ¡Un raptor!



Mas allá de la simpatía que Lara ha despertado en la prensa, más allá de los cómicos paralelismos entre la señorita Croft poligonal y la señorita Croft de carne y hueso, y más allá de sus enormes... atractivos, hay una verdad irrefutable y a veces olvidada: los dos primeros *Tomb Raider* fueron muy, muy, pero que muy buenos. Y *Tomb Raider 3*, a pesar de las cínicas previsiones de algunos, no es una excepción.

¿Por qué? Hay muchas razones. La más palpable es la mejora gráfica. *Tomb Raider* revolucionó el mundo de los videojuegos con sus enormes escenarios poligonales y la sublime (al menos entonces) animación de Lara. *Tomb Raider 2*, en cambio, retomó el motor del juego original. Core se limitó a incluir nuevas texturas y un par de movimientos para la protagonista, y no todos vieron aquello con buenos ojos...

La tercera parte de la serie, sin embargo, se ha desarrollado en base a un motor mejorado. Los escenarios ya no están construidos con bloques cuadrados, como los de *TR1* y *TR2*, sino mediante bloques triangulares. Así, el aspecto del entorno es menos anguloso y más versátil. Las texturas también son más detalladas que antes, y los efectos de luz han sido retocados. En suma, el mundo de *TR3* goza de un realismo muy superior al de las anteriores entregas: la vegetación de los niveles de la India, las luces que brillan a través de las ventanas en las calles de Londres...

Pero no sólo de gráficos vive el hombre. También importan otras cosas, como el diseño de los niveles. Y de nuevo inclinamos la cabeza ante el nuevo trabajo de Core Desing. Algunos niveles rinden homenaje a los laberínticos escenarios del *Tomb Raider* original. El nivel Thames Wharf, por ejemplo, se parece mucho a St. Francis' Folly, de *TR1*. También hay localizaciones al aire libre, como las de la segunda parte, y... algunas sorpresas



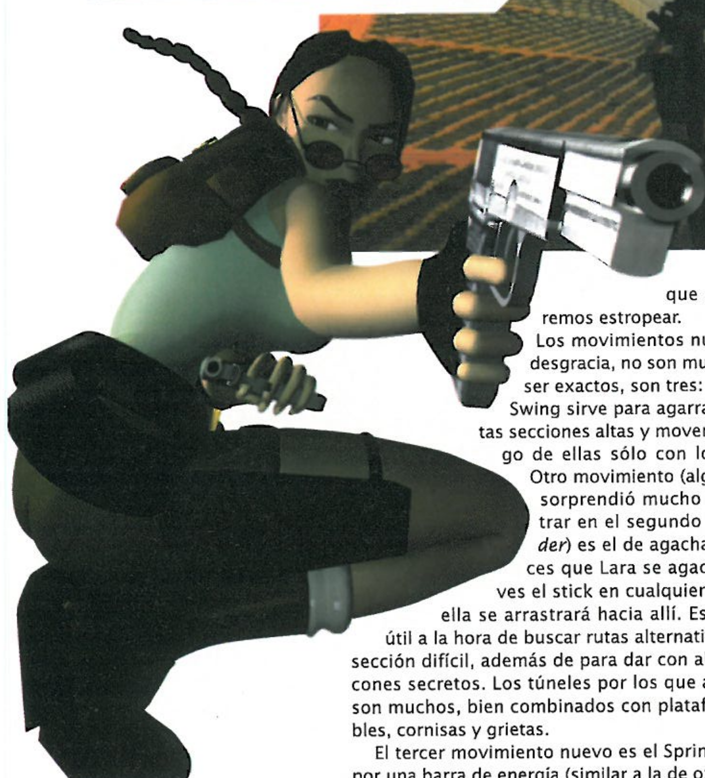
[1] *TR3* acaba de empezar. [2] Acechando en Aldwych. [3] Un bonito efecto de misterio. [4] Tigre, tigrecito, guapo... Estáte quieto para que pueda dispararte...

Un Jugador

Tarjeta de memoria Compatible



■ EDITOR	**Proein**	■ FABRICANTE	**Core Design**
■ DISPONIBLE	**Sí**	■ ORIGEN	**Gran Bretaña**
■ PRECIO	**8.990 pesetas**	■ GÉNERO	**Aventuras en 3-D**



que no te queremos estropear.

Los movimientos nuevos, por desgracia, no son muchos. Para ser exactos, son tres: el Monkey Swing sirve para agarrarse a ciertas secciones altas y moverse a lo largo de ellas sólo con los brazos. Otro movimiento (algo que nos sorprendió mucho no encontrar en el segundo *Tomb Raider*) es el de agacharse. Si haces que Lara se agache y mueves el stick en cualquier dirección, ella se arrastrará hacia allí. Esto es muy útil a la hora de buscar rutas alternativas en una sección difícil, además de para dar con algunos rincones secretos. Los túneles por los que arrastrarse son muchos, bien combinados con plataformas, cables, cornisas y grietas.

El tercer movimiento nuevo es el Sprint, definido por una barra de energía (similar a la de oxígeno que aparece cuando estás buceando): Lara puede correr más rápido durante unos segundos, para tomar carrerilla antes de un salto o pasar por una puerta antes de que se cierre. Puede parecer una novedad algo «simple», pero con el tiempo verás que ofrece cantidad de posibilidades (aunque donde este movimiento resulta realmente útil es en los puzzles y trampas que funcionan por tiempo).

Las tres nuevas habilidades de Lara dan un giro de 180 grados a la mecánica de juego de *Tomb Raider 3* respecto a las anteriores entregas, y eso es algo que se nota en el diseño de los niveles. Los puzzles son completamente distintos, como lo fueron en *Tomb Raider 2* gracias a la posibilidad de escalar.

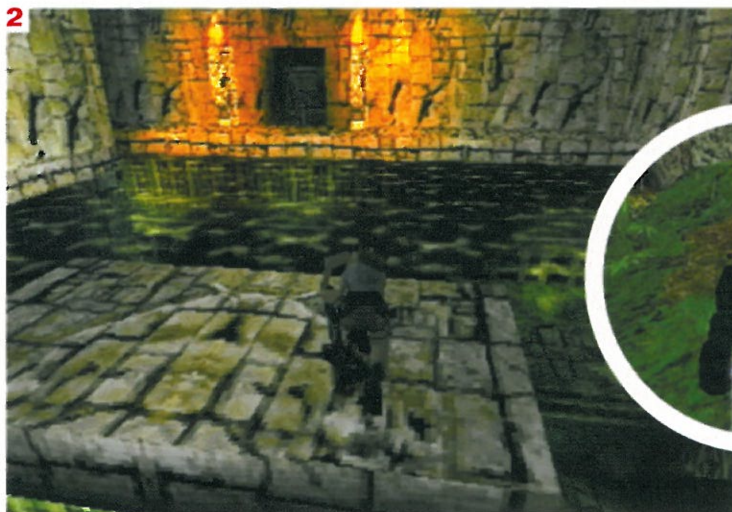
Sin embargo, no todo en *Tomb Raider 3* es maravilloso. El tercer título de la serie coincide en una cosa con los otros dos: hay algunos niveles más «flojos» que otros. Algunos escenarios son endiabladamente frustrantes, y a veces hay que ser un auténtico maestro con el mando para superar a un enemigo que, en principio, debería resultar fácil de matar. Otras veces, te verás perdido en un mar de plataformas como los

¿Es *Tomb Raider 3* uno de los juegos con mejores gráficos de PlayStation? Está claro que sí, pero... ¿es el mejor? Bueno, se acerca...

LOS MOVIMIENTOS

En *TR3* Lara cuenta con tres habilidades nuevas: la de arrastrarse, el denominado Monkey Swing y el Sprint. Hasta el más veterano se sorprenderá de la posibilidades de estos movimientos (y de las ocasiones en las que se verá obligado a utilizarlos). Ahora las trampas y secretos son más difíciles de superar; y por supuesto, Lara está sensacional cuando ejecuta cualquiera de sus nuevas habilidades...




2


1


3

[1] La sensación de estar escalando a veces es asombrosa. [2] Otra cosita para la mochila. [Círculo] En el nivel de la India utilizas una moto de cuatro ruedas. [3] Otro raptor juguetón.

GRACIAS A LOS GRÁFICOS, *TR3* GOZA DE UN REALISMO MUY SUPERIOR AL DE LAS ANTERIORES ENTREGAS.

que tan mal te lo hicieron pasar con Lara hace tiempo. Morir diez veces seguidas en el mismo sitio no es un alarde de jugabilidad, y por desgracia, eso es algo que en *Tomb Raider 3* pasa mucho (más aún que en la segunda parte). Hay cinco «mundos»: India, Londres, Arizona, Isla del Pacífico Sur y Antártida. El primero y el último están preestablecidos, pero los tres centrales se pueden jugar en el orden que se quiera. Y es que el nivel de dificultad de estos tres no varía demasiado entre ellos... ¿es eso bueno? Eso te toca decidirlo a ti.

Quizás una de las mejores innovaciones de *TR3* sean las diferentes rutas: algunas veces hay dos caminos que puedes tomar, si bien ambos llevan a la misma meta. Por supuesto, cada ruta ofrece diferentes posibilidades, enemigos y trampas, y siempre hay una más fácil (con menos sorpresas) que la otra. Buen ejemplo de ello es el primer nivel del Pacífico Sur: te encuentras en una habitación con una puerta cerrada y un agujero que da a un túnel por el que puedes salir. Por supuesto, lo primero que haces es salir por el túnel y ya está, pero si decides quedarte y explorar con detenimiento la habitación, te darás cuenta de que hay una forma de subir a una plataforma que está en lo alto y, desde allí, a otras plataformas más altas. Al final de tu ascenso encontrarás una palanca que abre la puerta que antes estaba cerrada, además de unos cuantos ítems extras.

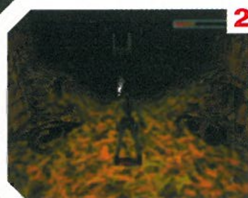
Por desgracia, a pesar de las rutas opcionales y la libertad de elección de los tres mundos intermedios, la mecánica de juego de *TR3* se reduce a una mera sucesión de puzzles, malos a los que matar, interruptores, llaves y puertas cerradas. Lo que tienes que hacer es muy sencillo: buscar una llave, abrir una puerta que estaba cerrada, matar a los malos, superar una sección de

LOS JEFES

Si bien los dos primeros juegos sólo consiguieron inmortalizar a sus jefes en nuestra memoria (eran relativamente fáciles de matar), aquí no encontrarás a nadie tan dulce como el encantador Abortion, el malo malísimo de *Tomb Raider*. ¡Eso es lo menos que encontrarás! Prepárate para unos malos verdaderamente tozudos...




1


2


3


4

[1] Ambiente fantasmal. Una sorpresa te aguarda... [2] Por fortuna, Lara no odia a las serpientes (mujeres...). [3] Cada año está más guapa. [4] Cuidado con el metro.

Tomb Raider 3

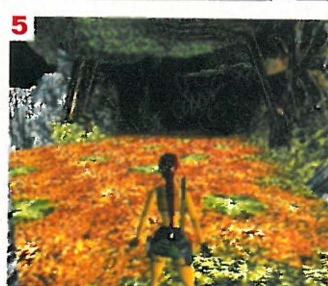


[1-3] Tan adictivo como cualquier *TR*. [4] Un salto difícil. [5] En el pantano hay arenas movedizas.









UNA DE LAS MEJORES INNOVACIONES SON LAS DIFERENTES RUTAS QUE PUEDES TOMAR, AUNQUE LLEVEN A LA MISMA META.

plataformas, resolver un puzzle, toparse con otra puerta cerrada... Quizás nos habría bastado con que Core mejorara el que sin duda siempre ha sido el aspecto más pobre de la serie: el combate. Pero en lugar de hacerlo, casi se podría decir que lo han empeorado. El aumento (considerable, pero no sorprendente) de la IA de los enemigos conlleva una mayor dificultad que, por otro lado, no se ve equilibrada con ninguna novedad en la forma de luchar o disparar. ¿Por qué no hay un modo francotirador? No habría sido tan difícil incluirlo, y así se habrían equiparado las posibilidades combativas de nuestra chica favorita con las despiertas mentes de los nuevos malos.

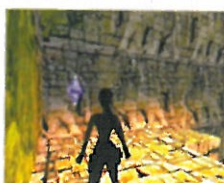
No, la IA de los enemigos no siempre funciona en detrimento de la jugabilidad: ahora puedes pasar por detrás de un guardia sin ser visto, por ejemplo; o sobrevivir gracias a que algunos malos no te disparan si tú no lo haces primero (si no lo haces, algunos te conducirán hasta áreas secretas). Además, no todos los soldados «piensan» igual. Algunos muestran conductas diferentes, y si bien la reación normal al verte será disparar, lo más listos saldrán corriendo en busca de ayuda para liquidarte, o activarán la alarma. En el Área 51 los soldados activan una alarma que te pone las cosas realmente difíciles. Los vehículos nuevos, las armas —lanzamisiles incluido—, los jefes y las secuencias de vídeo son alucinantes, pero eso vamos a dejártelo descubrir por ti mismo.

La conclusión es que *Tomb Raider 3* es mejor gráficamente que sus antecesores, y ofrece más opciones, armas, movimientos y variedad de escenarios, pero... no está planteado como debería. Si no eres un virtuoso de los anteriores *TR*, no tienes ninguna esperanza de sobrevivir a la tercera aventura de Lara. Y si eres un experto «tombraideriano», en más de una ocasión te formularás preguntas tan detestables como: «¿Quién me ha matado?» «¿Qué me pasará si salto ahí? Está muy oscuro.» «¿Por qué es la octava vez que me matan en este punto?» «¿Dónde está el malo que me está disparando?» Las mejoras gráficas y la superior IA de *TR3* han afectado seriamente a lo mejor del juego original: su jugabilidad. Y además, el funcionamiento del control analógico es sencillamente pésimo (Lara se mueve hacia donde tú giras el stick analógico, pero no lo hace gradualmente, y resulta imposible controlarla si no es con la cruceta digital). *Tomb Raider 3* es fantástico, pero no lo suficiente.

Y desde luego, mucho menos de lo que debería, con un título como *Metal Gear Solid* a la vuelta de la esquina.

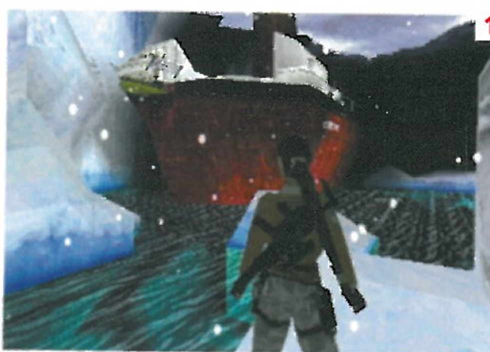
NO PIERDAS EL DÍA

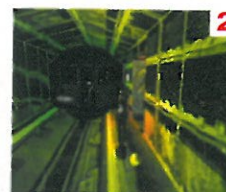
En *TR3* se incluyen los diamantes para salvar la partida que aparecieron en el primer juego. Están repartidos por el escenario (a veces en puntos más inaccesibles que los mismísimos secretos) y puedes guardarlos para usarlos cuando lo creas conveniente. Es una mezcla entre el sistema de salvado de la primera parte y el de la segunda. Genial.



Alternativas...

Tomb Raider	10/10	PSM1
Tomb Raider II	10/10	PSM13







[1] Meterse en el barco es algo difícil. [2] Si usas un Sprint, llegarás a tiempo para entrar por ese hueco. [3] Esto HA dolido.

VEREDICTO — PlayStation Magazine 25

GRÁFICOS	Maravillosos, impecables, perfectos	10
ACCIÓN	Inferior a la de las anteriores entregas	8
ADICTIVIDAD	Mucha. Y hay un nivel secreto por descubrir	10

Un motor mejorado, más detalles, mejor inteligencia artificial y tres movimientos nuevos. Genial, pero insuficiente. Suerte que es muy largo.

9 SOBRE 10



[1] ¿AC de Milán contra el Chelsea? Si esto no es un sueño de partido... [2] Una portería bien despejadita. [3-4] Mmm, estadísticas y todo... [5] ¿Ian Brown o Rick Witter? La decisión es tuya. [6] Una vista alternativa.

FIFA '99

Tras pasar una temporada en la soleada Francia, el perenne título de EA aspira a arrasar de nuevo con otro *FIFA*...



[1] ¿Captura del movimiento? Estupendo. [2] Tensión de las buenas en la portería.

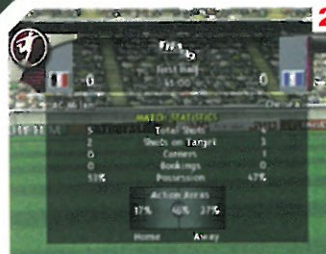
La escena futbolística de PlayStation se ha convertido en un ejemplo algo peculiar de aquello de que el arte imita la realidad. Está empezando a parecerse al mundo futbolístico en todos los aspectos. Los fabricantes consiguen con grandes sumas de dinero los mejores contenidos y ahí está, si no, el caso tan ilustrativo de la eterna serie *FIFA* de Electronic Arts.

Mientras que otros juegos de fútbol se han de conformar con dejar los comentarios en inglés, los bolsillos de EA están tan llenos que se puede permitir el lujo de contratar un equipo al completo: Manolo Lama y Paco González, el primero ya habitual en esto de los comentarios digitales para los *FIFA*. De acuerdo, las crónicas continúan siendo algo repetitivas, y está claro que ese aspecto se podría mejorar con más cortes de voz, pero preferimos esto a una retransmisión a lo *Eurosport* sin doblaje que, encima de sonar a *guiri* total, acaba resultando igual de machacona. Y también nos gusta topar en la carátula con la ídem de Morientes. ¿Qué quieres que te digamos? Mejor él que Owen.

LOS BOLSILLOS DE EA ESTÁN TAN LLENOS QUE SE PUEDE PERMITIR EL LUJO DE VISITAR LOS ESTADIOS REALES PARA REPRODUCIRLOS...



[1] Fíjate en el detalle tan realista de esa sombra. [2] Con el descanso vuelven los comentarios.



Mucho mejor invertidos son los medios que EA ha empleado en visitar Italia, Francia y otras potencias futbolísticas para asegurarse de que los estadios del juego estén reproducidos a la perfección. Si a esto le añades una animación de los jugadores lograda como nunca, no queda más remedio que reconocer que la serie *FIFA* de EA es algo parecido al mega millonario Manchester







■ EDITOR	Electronic Arts	■ FABRICANTE	Electronic Arts
■ DISPONIBLE	Sí	■ ORIGEN	Canadá
■ PRECIO	7.990 pesetas	■ GÉNERO	Simulador de fútbol

1


2


3


[1] ¡Venga, pelotita, sé buena y cuélate! [2] Uy, uy, uy, la que se va a armar esta noche... [3] Bonita presentación.

FIFA: 1 ACTUA: 0

Uno de los mejores puntos de *FIFA* es su sutil sistema de control. Puedes pasar en cualquier dirección o sin destino fijo, y las entradas son todo un arte. La perfecta disposición de los píxeles te permite robar el balón de los pies del adversario con gran exquisitez.
Los disparos están muy logrados. Los jugadores no sólo se colocan automáticamente en sus posiciones, sino que se mueven y saltan para hacerse con el balón. Los delanteros están al tanto y se abalanzan sobre los balones por muy lejos que hayan caído. El sistema de *replays*, con sus múltiples ángulos de cámara, es estupendo para revivir los momentos de gloria. Ojalá las repeticiones se pudieran grabar para la posteridad...




SE TRATA, MÁS BIEN, DE UNA EXHIBICIÓN DE AMOR, PUES LO QUE HACE EA ES FORTALECER LA SERIE CON TODOS ESTOS RETOQUES APARENTEMENTE MENORES.

United. El único título que le puede hacer sombra es *ISS Pro*, de Konami. Viene a ser como un advenedizo que, pese a no contar con ningún jugador o estadio de «(re)nombre», se las apaña para llegar siempre a la cumbre de la consola de Sony.

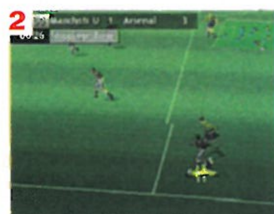
EA recupera de nuevo la serie *FIFA* tan sólo seis meses después de haber conseguido la licencia para la Copa del Mundo. El nuevo título de esta serie, increíblemente jugable y compleja donde las haya, incluye equipos y jugadores de todos los colores. Todo el que es «alguien» en el deporte rey, desde Estados Unidos a Suecia, está representado en el juego. Aquí están los campeonatos de Liga (incluida la Liga de las Estrellas) de 12 países y los 220 equipos participantes. Si no te basta, puedes enfrentarte en títulos como la Liga de Campeones o la Liga Europea, y además podrás crear tus propias competiciones.



FIFA '99 encarna también una nueva etapa revolucionaria en el desarrollo de esta veterana serie. El equipo de programación, desde Vancouver, ha llevado a cabo múltiples perfeccionamientos en los controles del juego. Sin embargo, no parece que EA siga interesada en añadir nuevos saltos tecnológicos a la serie *FIFA*. Se trata, más bien, de una exhibición de amor, pues lo que hace EA es fortalecer la serie con todos estos retoques aparentemente menores. *FIFA '99* presenta, entre otros elementos nuevos, la parada controlada del balón con el pecho y un afianzamiento de la IA de los equipos, que permite a los

4


1

2

3


[1-4] Un toque menor pero efectivo de *FIFA '99* es la parada controlada de la pelota con el pecho. Pulsa el D-pad justo antes de que el balón se te acerque y la protección está asegurada.

FIFA: 2 ACTUA: 0

Los porteros son por lo general el talón de Aquiles de los juegos de fútbol. Suelen fallar a la hora de parar los disparos producidos desde los ángulos del terreno de juego e incluso los más inofensivos, directos a portería. Los guardametas de *FIFA* son, sin embargo, los mejores de la clase. Cierran el ángulo cuando un delantero se acerca a la portería y se lanzan para parar, atrapar o alejar los balones peligrosos fuera de su área. EA también se lo ha currado para asegurarse de que este último bastión de la defensa se levante nada más caer estirado en el césped y evitar así que el balón se cuele de rebote. Tal como sucede en la realidad. Bueno, nunca se sabe...



El noble guerrero que es el portero. Sabio, ágil,´preparado, previsor, valiente... desastre.





Los botones frontales sirven para realizar los disparos, pases y entradas más sencillos, aunque la potencia del chute resultante depende de la altura y proximidad de la pelota en el momento de pulsarlos. Si bien este hecho supone para el usuario un menor control sobre la acción, el caso es que funciona de primera. Si pierdes el balón es cosa tuya y, por otra parte, la satisfacción de ver cómo un buen pase resulta en un golazo es el ejemplo perfecto de lo que puede hacer un sistema de controles cuando está bien planificado. El nuevo sistema de juego de pecho funciona también estupendamente, dentro del sencillo marco que presenta el juego: basta con que pulses el D-pad cuando el balón esté a la altura correcta y lo controlarás con una habilidad reservada por lo general a los jugadores que ganan tres millones a la semana.

FIFA '99 luce sus muchas capacidades en sus frenéticos partidos. Los pases se realizan a un ritmo vertigino-



FIFA '99 cuenta también con una rutina de IA muy práctica, que te «ayuda» a mantener la pelota en movimiento. Todo un detalle, muchas gracias.



jugadores correr por el terreno de juego como es debido. Puede que estas innovaciones no parezcan gran cosa, pero encajan sin ningún esfuerzo en el juego en lo que se refiere al desarrollo de la acción. Se suman a un sistema de controles ya amplio de por sí, fácil de aprender y que ofrece todo un surtido de pases, jugadas de pelota y chutes. Un sistema del que carece, por ejemplo, el título de Gremlin *Actua Soccer 3*.

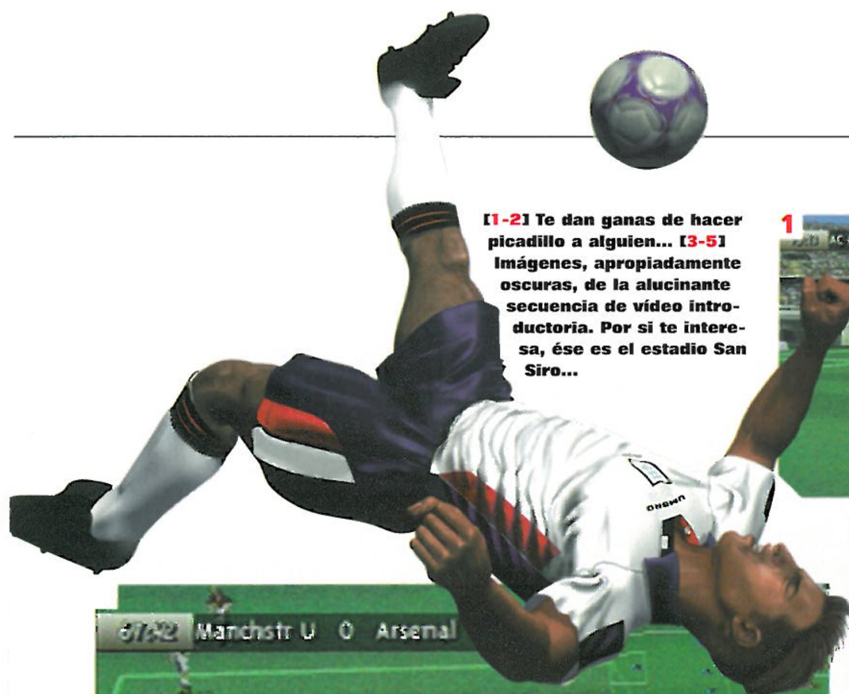






Millones de detalles, billones de partidos, trillones de opciones... *FIFA '99* presenta un sinfín de nuevos elementos y otras tantas mejoras de los ya habituales.

[1-2] Te dan ganas de hacer picadillo a alguien... [3-5] Imágenes, apropiadamente oscuras, de la alucinante secuencia de vídeo introductoria. Por si te interesa, ése es el estadio San Siro...

















[1] Ataque y [2] repliegue con el rabo entre las piernas...

so y los movimientos más difíciles son cuestión de segundos. Aun así, dotado de ese motor tan potente que se ocupa de todo, puede permitirse el lujo de concentrarse en su estética. A primera vista, los jugadores parecen estar apretujados y son quizá demasiado altos, pero cuando la cosa se pone caliente se mueven muy bien. La fluidez de la animación, cuando los jugadores esquivan a los defensas o saltan para dar un cabezazo, es asombrosa. Los mandatos del periférico afectan de inmediato a lo que pasa en pantalla. Es más, cuando los usuarios pulsen Círculo para realizar un disparo directo a portería, el resto de los jugadores actuará en conjunto para apoyar esa jugada. La cámara reflejará incluso las caras de frustración si el disparo resulta fallido.

FIFA '99 supone un paso adelante para la licencia futbolística de EA. Combina la inmediatez de un arcade con un nivel de control a todas luces extraordinario, si tenemos en cuenta lo sencillo que es su sistema. Todos y cada uno de los aspectos del juego coordinan a la perfección: el sistema de controles con las animaciones increíbles de las jugadas y movimientos. Otros detalles menores son, por ejemplo, el hecho de que los jugadores acusen a los del otro equipo de tirarse al suelo cuando el árbitro pita una falta, una banda sonora puesta al día y algunos de los mejores porteros que hayan honrado con su presencia un juego de fútbol. Y ahora, la pregunta de rigor: ¿consigue *FIFA '99* el primer puesto de la Liga PlayStation?

La verdad es que no. Está empatado en puntos con el título de Konami *ISS Pro '98*, pero se queda atrás en lo que a goles se refiere. En términos de calidad ambos juegos están más o menos a la misma altura y son lo bastante diferentes como para conservar su propio atractivo. *ISS Pro '98* cuenta, además, con la ventaja de unos *sprites* más grandes y un sistema de controles más complejo, lo que redunda en un juego algo más profundo que el ofrecido por el estilo arcade de EA. Así pues, el título de Konami se mantiene en su sitio.

De todas formas, EA puede darse más que satisfecha con el rendimiento de *FIFA '99*. 







La ambientación, los chutazos, el partido... *FIFA '99* cubre todos los ángulos.

Alternativas...

ISS Pro '98	9/10	PSM22
Actua Soccer 2	9/10	PSM13
ISS Pro	9/10	PSM6
Copa del Mundo '98	9/10	PSM18
Actua Soccer 3	6/10	PSM25

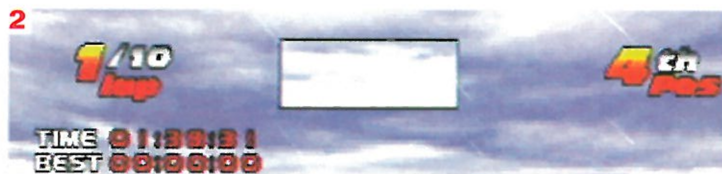
VEREDICTO

PlayStation Magazine 25

■ GRÁFICOS	**Detalles increíbles y animación muy fluida**	9
■ ACCIÓN	**Por un tubo. Te esperan miles de movimientos**	9
■ ADICTIVIDAD	**Montones de opciones de liga y de copa**	9

Otra actualización muy lograda. El ritmo y la destreza típicos del juego se unen a uno de los sistemas de control más instintivos que se hayan visto.

9 SOBRE 10




[1] El rojo significa que pares. El verde, que tires, y rápido. [2] El resultado de frenar al mismo tiempo. [3] ¿Te parece bonito? Nos avergonzamos de ti. [4] Es fácil chocar, sobre todo si vas en dirección contraria... [5] Reduce cuando te acerques a las chicanas y acelera cuando empieces a salir.

TOCA 2: Touring Cars

Si el primer *TOCA* te dejó boquiabierto y todavía estás alucinando con *Colin McRae*, ¿cómo será lo nuevo de Codemasters?





T*OCA*, la entrega original, tropezó con una competencia salvaje en PlayStation (los preexistentes *V-Rally* y *Rage Racer* y, para colmo, *GT*). Con este segundo juego, Codemasters ha intentado suministrarnos algo más que simples carreras Touring Car. Ahora puedes conducir a lo largo de un montón de circuitos (la mayoría ingleses, claro) con una plétora de vehículos distintos. ¿Qué te parece un AC Superblower, por ejemplo? ¿Y un Jaguar XJ220, un TVR Speed 12, un Grinnall Scorpion de tres ruedas...?

El motor del *Touring Car Championship* también se ha mejorado: ahora hay más cuadros por segundo, los reflejos en el asfalto cuando llueve son más nítidos y las diferentes condiciones climatológicas son más verosímiles. Codemasters asegura que la frecuencia actual es de 60 *frames* por segundo, frente a los 30 del original. En realidad no llega a tanto: cuando hay muchos elementos en pantalla, los *frames* se ralentizan bastante, y la distancia de escenario renderizado es menor (se ven aparecer algunos polígonos de repente, especialmente los árboles). En general, el aspecto del juego es mejor que el del original. Quizás si no conoces muy bien la primera parte ambos te parezcan iguales, pero si eres un experto jugador de *TOCA*, notarás algunas diferencias.

Otra de las novedades de *TOCA 2* es el modo Battle, en el que conduces en dirección contraria y tienes que esquivar el tráfico. No es nada fácil. También hay un modo para dos jugadores mediante pantalla partida y, como en *F1 '98*, uno para cuatro jugadores mediante cable de enlace (con dos consolas, dos juegos y dos teles). También aparecen diversas competiciones distintas, pero si no eres un fan incondicional de las carreras inglesas, lo más probable es que te parezcan todas iguales. Te pasarás la mayoría del tiempo en la opción Single Race, o el cualquiera de los dos modos Championship.

¿Cuántas pistas? El doble que en la primera parte. Y si bien la mayoría de los circuitos son ingleses, también los hay de otras partes del mundo (a los que accederás mediante las pruebas internacionales). La variedad de comentarios es muy superior a la de su antecesor, aunque comparte con él un pequeño defecto: el comentarista. Soso, como mínimo. Los coches se han diseñado de nuevo, y ahora las lunetas son transparentes. Así, durante

EN EL MODO BATTLE CONDUCES EN DIRECCIÓN CONTRARIA Y TIENES QUE ESQUIVAR EL TRÁFICO QUE TE VIENE DE CARA.





[1] Los Ford de Fórmula 1 son muy rápidos. [2] Y aunque los Grinnall tiene sólo el motor de una moto, también es muy rápido. [3] El modo *replay* te permite comprobar dónde fallaste.







■ EDITOR	Proein	■ FABRICANTE	Codemasters
■ DISPONIBLE	Sí	■ ORIGEN	Gran Bretaña
■ PRECIO	8.900 pesetas	■ GÉNERO	Carreras

1

2

5

4


3


[1] Nueva York es una pista de *bonus*. [2] Vaya, apañados vamos. [3] Si el de ese Volvo es Rydell, te ganará. [4] La distancia de trazado no está mal. [5] ¿Nos queda mucho para remontar?



los *replays*, puedes verte a ti mismo dentro del coche, o a tu adversarios cuando les adelantas durante la partida.

El Campeonato TOCA es el propio modo Touring Cars, y difiere del modo Championship del primer juego sólo en lo que a reglas se refiere (en *TOCA 2* las reglas son las del Campeonato Touring Car de 1998). Cada una de las 13 pruebas consta de dos carreras normales, un Sprint de una sola vuelta y una carrera Feature (muy larga, en la que tienes que conseguir mantener el coche entero después de un montón de vueltas). **Sólo hay una vuelta de clasificación (en lugar de las tres del primer juego), y durante la carrera Feature es obligatorio hacer una parada en boxes para cambiar los neumáticos.** Es importante que consigas un tiempo de calificación decente en las carreras cortas, porque se terminan enseguida y apenas tienes tiempo para adelantar. Además, algunos circuitos son diabólicamente estrechos.

A medida que avanza la temporada irás amasando puntos, que cuentan para el total del campeonato. Sin embargo, como en el original, el sistema de juego te descalifica si no alcanzas un determinado número de puntos durante cada prueba. Sólo puedes acceder al campeonato completo en el nivel de dificultad más alto. No importa lo bien que lo hayas hecho en el modo Novice: con la dificultad máxima, te pondrán de patitas en la calle antes de que des la tercera vuelta...

El otro modo Championship es la serie Support Car, y es aquí donde aparecen los coches no pertenecientes a la categoría Touring Car. Sólo puedes empezar la serie con un Ford Fiesta o un Ford de Fórmula 1, pero hay aproximadamente ocho coches más por descubrir (a los que accederás a medida que consigas más puntos) y algunas pistas secretas. La verdad es que el modo Championship es más serio e interesante que el Support Cars, pero nunca está de más una pequeña nota de originalidad. Además, en la serie Support Car encontrarás coches mucho más potentes y ágiles que en los modos normales. En definitiva, *TOCA 2* es algo mejor que el *Touring Car Championship*. Lo malo es que la competencia en este género ha crecido y mejorado mucho últimamente. Ningún *TOCA* es comparable a *GT*, y mucho menos a *Colin McRae*. La más que modesta conducción del primer *TOCA* permanece casi intacta en esta nueva entrega, las mejoras gráficas no se notan lo suficiente, los comentarios son terribles, la música mediocre y, por si fuera poco, no tiene freno de mano. ¡Un juego de coches «realista» que no tiene freno de mano!

TOCA 2 ha llegado demasiado tarde a PlayStation. Ya hay nuevos reyes en el trono de las ruedas y, si bien es algo mejor que su antecesor, no tiene nada que hacer comparado con las cosas que hemos visto últimamente. Le faltan jugabilidad, originalidad, realismo y —¡oh, pecaminoso descuido!— freno de mano.



Alternativas...

Gran Turismo	10/10	PSM18
Colin McRae Rally	10/10	PSM20
TOCA	9/10	PSM13
F1 '97	9/10	PSM11

VEREDICTO

■ GRÁFICOS	Mejores que los de su antecesor, pero aun así modestos	9
■ ACCIÓN	No tanta como debería	7
■ ADICTIVIDAD	Muy largo, pero monótono y carente de emoción	9

Mucho mejor que el primer *TOCA*, pero *GT* y *Colin McRae* siguen siendo los modelos a seguir. Quizás *TOCA Championship 3*...

8 SOBRE 10



EDITOR	New Software Center	FABRICANTE	King of the Jungle
DISPONIBLE	Sí	ORIGEN	Estados Unidos
PRECIO	8.990 pesetas	GÉNERO	*Shoot 'em up*

B-Movie

¿Qué, contratamos a Stallone, Willis y la Pfeiffer para esta peli? Casi que no. Con este presupuesto, te ponemos a ti de estrella y tira millas...







***B-Movie* es una reunión de escenarios célebres, vajillas enteras de platillos volantes y, sí... armamento láser. Es frenético, caótico a veces, pero muy divertido.**

Este juego nos transporta a una época del cine en la que las flotas extraterrestres invasoras eran poco más que platos de plástico suspendidos de un cordel. Un tiempo en el que sólo los héroes de cara alargada podían salvar el día (o eso, o los extraterrestres experimentaban una reacción mortal a la lluvia o al resfriado común). Este *shooter* en 3-D de King of the Jungle se mofa en su recreación de aquellas películas inintencionadamente cómicas, a la vez que se nutre de la reciente *Mars Attacks* para su emocionante banda sonora y sus excelentes efectos especiales.

B-Movie ha conferido al género clásico un enfoque moderno, pero la impresión inicial es que te encuentras ante una momia. Por fortuna, no es así. Las 20 plataformas del juego están repletas de platillos volantes que abducen a inocentes ciudadanos, lugares famosos atacados por los aliens y un viaje al espacio para plantarles cara. La mayor parte del juego sitúa al jugador en una serie de combates contra las naves extraterrestres que, por sí solos, habrían hecho que el juego pecara de estrechez de miras. Para contrarrestarlo, el fabricante ha confeccionado una serie de misiones muy bien enlazadas que refuerzan el argumento y fomentar el interés del jugador. Una de las misiones, por ejemplo, consiste en robar una nave alienígena para que los científicos de I+D construyan una réplica que se utilizará más adelante.



Sería demasiado fácil despachar *B-Movie* como un *shoot 'em up* de la vieja escuela. La verdad es que superpone una capa de ideas sobre otra hasta llevar el juego mucho más allá de sus sencillos cimientos. Una procesión de pilotos de cabeza cuadrada aparecen a los mandos de las naves de combate terrestres, y aunque la I+D y los elementos de desarrollo del argumento no pueden rivalizar con los de *Command & Conquer*, te mantendrán en vilo con sorpresas y giros inesperados.

B-Movie entretiene a bastantes niveles. Te habitúa a su sistema de control con niveles de práctica y simuladores, y siempre consigue arrancarte una sonrisa con las referencias casi subliminales a películas del género, antiguas y modernas. Desde la agresiva banda sonora hasta el audaz diseño de niveles, *B-Movie* es un auténtico desmadre, una divertida recreación de lo más kitsch de la ciencia ficción, y posee una profundidad de la que carecen muchos de sus competidores.





Lánzate a la batalla espacial y utiliza algo de artillería terráquea para acabar con esos bichos verdes.



Alternativas...

WarHawk	8/10	PSM1
Independence Day	4/10	PSM8

VEREDICTO

GRÁFICOS	Toscos, sí, pero rápidos	7
ACCIÓN	Más de la que pueden abarcar tus ojos ...	8
ADICTIVIDAD	Los 20 niveles son un hueso duro de roer	8

Parece un *shoot 'em up* fuera de lugar, pero es profundo y fresco pese a la sencillez de su planteamiento. Un buen juego con consistencia.

8 SOBRE 10



[1] Los patrones están representados con iconos a juego. [2] El cuadro muestra la posición del tema durante su reproducción. [3] Puedes editar notas hasta conseguir el sonido perfecto. [4] El vídeo siempre está a la vista. [5] Qué bonito. [6] Elige tus armas sónicas.

Music
Music Creation For The PlayStation

Si te apasiona hacer bailar a multitudes, impresionar y reescribir las normas de la música, no lo dudes, pásate a la consola.





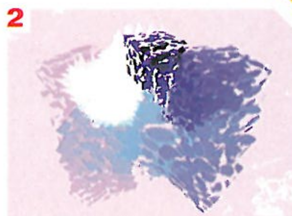
Aviso. *Music* es para componer música. Si las melodías y los sonidos no son lo tuyo, *Music* carecerá de todo valor. Cero sobre diez. Si, por el contrario, *quieres* hacer música, tienes imaginación y eres capaz de abrirte camino por un manual más parecido a la Biblia que a *El Jueves*, *Music* es tu sueño hecho realidad. Nueve sobre diez. Tal cual.

Despachemos primero cualquier comparación con *Fluid* y *Baby Universe*. *Music* ha hecho de *Fluid* un título superfluo. De hecho, los propios muchachos de Oakenflod, a la hora de promocionar su delfín, no pudieron más que describirlo como «una buena introducción a las mezclas». Al igual que las súper estrellas de la escena musical actual, *Fluid* no se dedica a *componer música*, sino a hacer unos cuantos arreglos facilones y llevarse toda la fama.

Lo mismo pasa con *Baby Universe*. Tantas pretensiones de entretenimiento sideral y lo único que hace es plasmar los sonidos de un CD en unas cuantas imágenes bonitas. Todo un puntazo que *Music* se permite el lujo de incluir en su programa como una sección extra.

> *MUSIC* TENDRÍA TODAS LAS DE GANAR AUNQUE NO INCLUYERA NINGUNA VIRGUERÍA VISUAL. LA SECCIÓN DE VÍDEO ES LA GUINDA.

Los responsables de *Music* destacan su faceta como generador de gráficos increíbles a través de la manipulación de luces. Tras componer una melodía, puedes ordenar en la pantalla formas, colores y palabras que vayan al compás de la música, creando así tus propios videoclips. Éste parece el aspecto que distancia a *Music* de *Fluid*. En nuestra opinión, «no exactamente». Es, en realidad, la asombrosa profundidad del sistema de *Music* y la estupenda calidad de las melodías resultantes lo que noquea a su competencia. Es más, *Music* tendría todas las de ganar aunque no incluyera ninguna virguería visual. Y eso que este apartado constituye, por sí solo, la mitad de la exuberante oferta



[1-2] Manchas flotantes y bailarines con mucha marcha. [3] La pantalla de vídeo. Seleccionas efectos y los colocas sobre una pista.

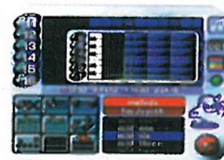




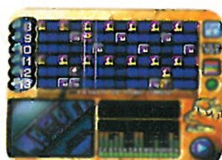
■ EDITOR	**Proein**	■ FABRICANTE	**Jester Interactive**
■ DISPONIBLE	**Sí**	■ ORIGEN	**Gran Bretaña**
■ PRECIO	**6.990 pesetas**	■ GÉNERO	**Creación musical**

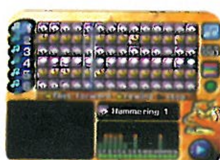
AUDIO Y VÍDEO

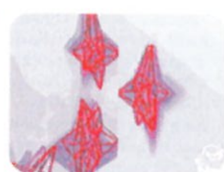
***Music* está dividida en dos secciones idénticas bien diferenciadas: la parte musical y la de vídeo. Después de crear un tema puedes pasarte horas buscándole imágenes que lo acompañen. El método de trabajo [colocar iconos sobre pistas] es el mismo y puedes ir de un modo a otro siempre que quieras.**


Empiezas con un patrón vacío...


Lo llenas de tantas notas como quieras...

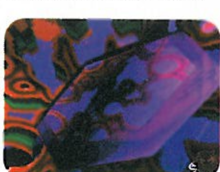

Colocas el patrón sobre una pista libre...


Y sigues así hasta completar tu melodía.


Puedes ver efectos de vídeo antes de usarlos

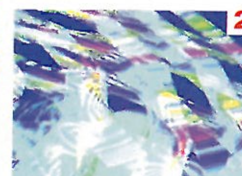

Los colocas en una ventana de vídeo.

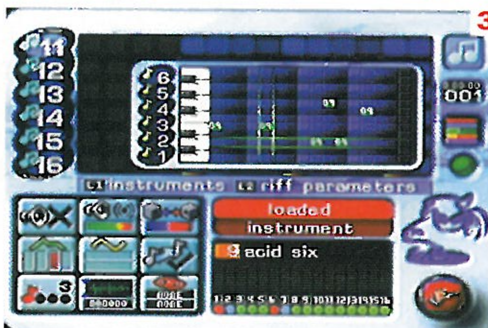

Luego los manipulas cuanto quieras...


Ponte cómodo y a disfrutar del espectáculo.

[1-2] Más diseños espectaculares. [3] Necesitarás mucha paciencia para dar con la melodía que habías pensado y colocarla sobre la parrilla.







del programa. Digamos que la sección de vídeo es la guinda del pastel sónico que es *Music*.

En su nivel más básico, *Music* te permite seleccionar entre 750 *riffs* de sonidos y mezclar los que quieras en una de las 16 pistas disponibles. Es como si dispusieras de 16 sintetizadores y una pletina de 16 pistas donde grabar los sonidos. Los *riffs* están clasificados en cinco categorías para que encontrar el sonido adecuado resulte más fácil: *ambient, trip hop, drum & bass, house* y *techno*.

El área principal de la pantalla está ocupada por la ventana Arrange, donde se muestran las 16 pistas (6 cada vez). Tras escuchar el patrón de sonido escogido, lo colocas sobre una pista. Si colocas dos *riffs* uno al lado del otro, pero sobre pistas diferentes, los dos sonarán al mismo tiempo. Sigue llenando las pistas con diferentes sonidos y efectos de batería hasta que completes una melodía. Pulsa Start, ponte cómodo y disfruta del resultado. Está chupado.

Los compositores menos emprendedores se lo pasarán en grande jugueteando con los *riffs* enlatados, pero todos aquellos que quieran meterse de lleno en el asunto tendrán que vérselas con las opciones de edición de patrones. Con ellas podrás crear tus propios patrones (hasta un total de 100) y colocarlos en la ventana Arrange, donde dispones de más de 3.600 sonidos para dar rienda suelta a tu imaginación. Al igual que en la ventana Arrange, colocas las notas sobre una parrilla de una sola barra (o más) que reproducirá cualquier sonido que hayas asignado al patrón.

Es aquí donde sale a relucir el único fallo de *Music*: hacer que suene una melodía con un D-pad es un infierno. Del mismo modo, se convierte en pesadilla abrirte paso entre la maraña de opciones, menús, modos y submodos con los botones limitados del periférico. Un sistema de avisos en pantalla procura orientarte pero, aun así, no te quedará más remedio que aprenderte los controles.

De todas formas, no es que desenvolverte con *Music* sea imposible, sino que resulta una tarea complicada. Pero esta dificultad es el único precio a pagar por la inmensa profundidad del programa, por lo que no deberías tenerlo muy en cuenta. Para los que sientan la necesidad (y tengan la paciencia) de ir más allá en lo que a creación se refiere, basta decir que la riqueza de funciones de este programa dejaría avergonzado a más de un estudio de grabación profesional. De hecho, *Music*, junto con la consola PlayStation, constituye la forma más barata de hacerte con sonidos más mezcladora. Si tu cabeza bulle de melodías que tus dedos no pueden tocar, y si estás más cerca de los sonidos de vanguardia que de los trinos de Isabel Pantoja, merece la pena comprarse esta magnífica pieza de software.





[1] Por desgracia, lo de colocar notas es cuestión de ir probando hasta que des con la melodía que querías. [2] Las barras de actividad vibran al son de la música de tu tema.

Alternativas...

Fluid	7/10	PSM22
Baby Universe	4/10	

VEREDICTO

PlayStation Magazine 25

■ GRÁFICOS	**Iconos majos y colores e imágenes marchosillos**	**8**
■ ACCIÓN	**Componer buena música es un placer**	**8**
■ ADICTIVIDAD	**Hasta que consigas la pasta para una mesa de mezclas de verdad**	**9**

Una combinación muy acertada de mezclador con sintetizador con cientos de *riffs* y cortes.

9 SOBRE 10



[1] Al principio sólo puedes acceder a África y a Perú. [2] El cuarto coche al que tendrás acceso. [3] El retrovisor funciona a las mil maravillas, y es muy útil. [4] ¡Intenta adelantarte! Sácale de la pista. [5] Pasa entre las columnas antes de que un malo te empuje...

C3 Racing

La vuelta al mundo en... ¿80 días? ¿Y quién quiere esperar tanto, si con *C3 Racing* lo puedes hacer en dos?

C3 Racing es fantástico. Desde que Infogrames nos hizo llegar la versión inacabada del juego hasta ahora, los chicos de Eutechnix han estado trabajando horas extra para mejorar los últimos aspectos del programa. El resultado es un juego completamente distinto al que habíamos probado cuando redactamos el PrePlay y el reportaje especial del mes pasado. Un juego más rápido, mejor acabado, más detallado y... con algunas cosas menos. ¡Cachis...!

Por suerte, están todas las pistas. Un total de 30 circuitos, distribuidos en 10 países distintos. La variedad de los escenarios es increíble, como sucedía en *V-Rally.* Se combinan carreras sobre asfalto con pistas embarradas, arena con grava, nieve con polvo... Y por fortuna, los diferentes terrenos interfieren de forma notable en las reacciones del coche y en las técnicas de conducción necesarias.

La variedad de coches es enorme, aunque queda lejos de la de *GT*. Cuando empiezas sólo puedes acceder a un humilde Nissan Micra y a un Skoda Felicia, pero a medida que superas las diferentes carreras (necesariamente en primera posición, eso sí), puedes seleccionar vehículos cada vez mejores. Primero un Peugeot 205, después un Nissan Primera, luego un Mitsubishi Lancer, a continuación un Subaru Impreza, sigues con un Supra, vas a por un BMW Z3... Como un arcade de los de antes. Sin dinero, sin necesidad de récords imposibles, sin complicaciones. Sólo tienes que correr, con cualquiera de los coches que tengas disponibles, y llegar el primero para acceder a un nuevo vehículo. El sistema de toda la vida continúa funcionando de maravilla (gracias a un moderado nivel de dificultad).



[1] Roma y sus románticas noches... [2] ...sus calzadas de piedra.. [3] ...y sus edificios en todo el medio. Adiós a un faro.

Lo que sí encontrarás, más completo que en *V-Rally* y *Colin McRae* pero menos complicado que en *GT*, es un menú de configuración del coche. Antes de empezar la carrera, aparece un menú parecido al de pausa en el que puedes entrar en una ventana de configuración. Si lo ha-

LA VARIEDAD DE COCHES ES ENORME, AUNQUE QUEDA LEJOS DE LA DE *GT*.







■ EDITOR	Infogrames	■ FABRICANTE	Eutechnix
■ DISPONIBLE	Sí	■ ORIGEN	Gran Bretaña
■ PRECIO	7.990 pesetas	■ GÉNERO	Carreras






[1] Por ahí no llegarás antes, no te hagas ilusiones. [2] Pero bueno: ¿otra vez subiendo por la montaña? [3] Un pueblecito peruano. Qué encanto.

¿RECUERDAS QUE TU COCHE TENÍA LUCES LARGAS Y CORTAS, Y QUE LAS PODÍAS APAGAR? PUES OLVÍDALO...

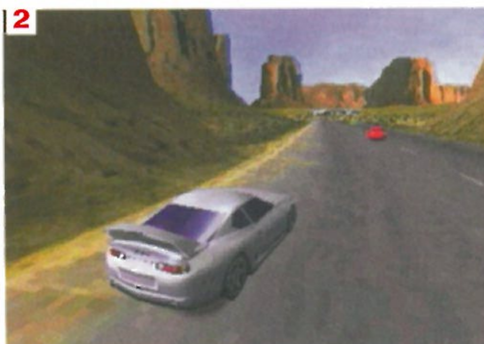
ces, verás que puedes modificar la sensibilidad de la dirección, la longitud de las marchas, el recorrido de cada una de ellas, la rigidez de los frenos, el subvirado y el sobrevirado, la suspensión de los ejes... En realidad, la configuración ideal para casi todos los circuitos es muy simple: dirección casi al máximo y marchas cortas. Todas las demás opciones funcionan de maravilla por defecto. Sí, puedes buscar combinaciones aún mejores, pero no es necesario.

El control cambia de forma radical cuando cambias de coche, tanto o más que en *Colin McRae*, y eso es algo que nos ha gustado mucho encontrar. Pensábamos que, como en la mayoría de los juegos, sólo notaríamos algo más de velocidad en un Supra que en un Micra, ¡pero no, qué va! El peso de los vehículos (algo que se descuidó por completo en *V-Rally*, lo que dificultaba de forma considerable la conducción) es un elemento fundamental en *C3 Racing*. Un Skoda Felicia es como una nuez con motor: cuando derrapas, resulta casi imposible recuperar la tracción; sin embargo, su escaso peso le confiere una aceleración más rápida y una mejor adherencia en marchas cortas. Un coche pesado, en cambio, está condicionado por una mayor inercia: reducir en marchas largas resulta más complicado, la recuperación de velocidad en marchas cortas es más larga, la tracción en los derrapes es mejor... Por supuesto, otra cosa es el modelo del vehículo. Un 205 es pesado, pero cuenta con una aceleración maravillosa y tiene tracción a las cuatro ruedas; un Subaru Impreza, en cambio, tiene tracción a las cuatro ruedas y aceleración media, aunque también sea pesado. Eso quiere decir que, además de la importancia del peso, tienes que sopesar las cualidades de cada máquina a la hora de elegir vehículo. No todos los modelos son adecuados para cualquier terreno..., pero eso ya lo descubrirás por ti mismo.

Por desgracia, parece que los *testers* de Infogrames encontraron algunos fallos en los efectos de luz de las carreras nocturnas de la versión previa. Las carreras de noche han cambiado por completo. En la beta de *C3 Racing* que examinamos el mes pasado, el único coche que iluminaba el escenario con sus focos era el tuyo. Tus adversarios sólo se iluminaban entre sí, pero el escenario que les rodeaba permanecía a oscuras. **En el juego final, sin embargo, todos los coches iluminan su derredor.** El efecto está bien, pero no es tan realista como el de la versión que habíamos probado. Para ser sinceros, las carreras nocturnas de *V-Rally* y de *Colin McRae* eran más realistas, aunque no mucho. A veces, cuando hay cinco o seis coches en pantalla durante una carrera nocturna, los cuadros por segundo pierden velocidad. No mucha, desde luego, y en ningún momento perjudican a la jugabilidad, pero es una pena... Lo peor es que, en pro de las luces de los demás, el jugador ha perdido parte de las suyas. ¿Recuerdas que te contamos que tu coche tenía luces largas y cortas, y que las podías apagar? Pues olvídalo. Ahora sólo hay unas luces, y no se pueden apagar. Con lo que nos gustaba ir por Arizona a oscuras... Los que sí se mantienen geniales en el *C3 Racing* final son los efectos de luz sobre los propios coches. Son mejores aún que los de *Porsche Challenge*. Cuando llegues a Roma (te costará un buen rato), verás que los reflejos de las farolas sobre la chapa del coche son excepcionales.



La variedad de modos no está mal. Se parecen mucho

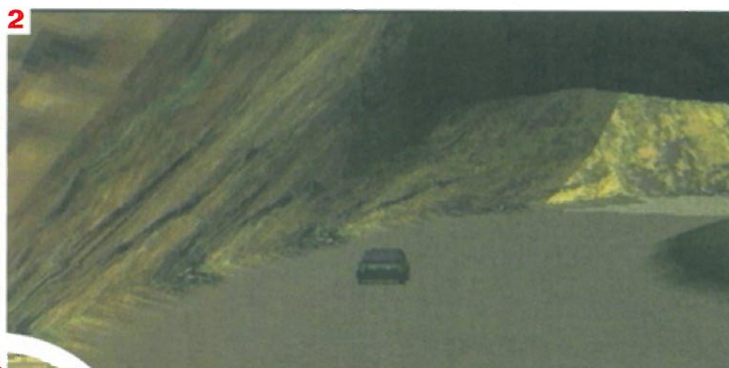
[1] Gana unas cuantas carreras para conducir esta maravilla... [2] ...O ésta.



Los tapacubos de las ruedas son geniales.

C3 Racing









[1] El Clio no es ninguna maravilla, pero acelera bien. [2] *C3* tiene unos escenarios realmente asombrosos. [3] Los ángulos de cámara de los *replays* son muy buenos. [4] Utiliza las repeticiones para aprender de tus errores.

a los de *Gran Turismo* (qué casualidad), si bien el que más visitarás será el Arcade. Éste consiste en superar etapas (país por país) para acceder a nuevos coches. Cada vez que ganas las tres carreras de un país, puedes elegir un nuevo coche y participar en las competiciones de otro país. Es simple, pero divertido. Después puedes volver a correr en cualquiera de las pistas superadas, y si guardas la partida, esas pistas estarán también accesibles en los otros modos.

La IA de los enemigos es fantástica. Primero, porque en función de qué coche hayas elegido, la CPU seleccionará a unos determinados adversarios. Si escoges un Felicia, los demás serán piltrafas como un Micra o, a lo sumo, un 205. En cambio, si participas con un Renault Megane, la máquina dotará a los malos de carrocerías más potentes.

Después, cuando empieza la carrera, la IA de tus adversarios se adapta al tipo de vehículo que llevan, a tu forma de conducir y al trazado del circuito. No son como los de la mayoría de los juegos de carreras, que se conocen los circuitos al dedillo y no cometen errores. Los malos de *C3 Racing* son más «humanos». Se equivocan, a veces chocan entre sí, se salen de la carretera cuando van demasiado rápido... y se vengan. Ni se te ocurra arremeter contra un Megane: en cuanto se recupere, utilizará toda su aceleración para embestirte por un lateral y tirarte por un barranco... Son realmente malos.

Quizás lo mejor de la IA sea su sentido de la precaución. Hay veces en las que, de pronto, todos los adversarios empiezan a aminorar la velocidad, frenando y colocándose en el centro de la pista, en fila india... ¿Por qué? Pues porque se acercan a un lugar peligroso: una curva cerrada, un barranco, un túnel, un obstáculo... El caso es que, en cualquier otro juego, el que tendría que aminorar serías tú, si supieras qué se te avecina; y los malos seguirían corriendo a todo trapo, harían una maniobra de película y te dejarían más tirado que una colilla. En *C3 Racing* sucede todo lo contrario. Es el jugador quien, al ver que todos reducen, piensa «Vaya, nos acercamos a una curva difícil... o algo». Es fantástico.

Cada vez que ves a dos tipos intentando echarse de la calzada y no sabes qué va a pasar, no te queda más remedio que reducir y esperar a ver dónde se estampan. Si intentas adelantarles por un lado, lo más probable es que arremetan ambos contra ti para que te sumes a la fiesta. Y eso no es nada bueno: tu coche sufrirá las consecuencias. Sí, los vehículos sufren desperfectos. Muchos. Otra cosa es que esto se note en la conducción. **Nosotros no hemos conseguido reventar una rueda, por ejemplo, como solemos hacer con *Colin McRae*.** Se rompen los cristales, se abollan los laterales, se rompen las luces... Pero lo único que cambia, como mucho, es que se pierde un poco de velocidad... ¿o habrá sido nuestra imaginación?



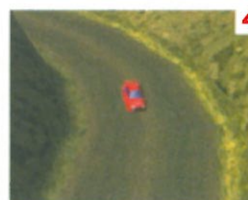
Cada país cuenta con unos trazados, terrenos y obstáculos propios, y esto se refleja en la forma en que debes conducir. En China es necesario aminorar de vez en cuando porque hay multitud de saltos, y mientras subes una cuesta, no puedes ver qué hay más allá. Cuando, una vez arriba, saltas, puedes ver un trecho más de trayecto y actuar en consecuencia: acelerar a tope hasta el próximo salto. En la India la pista es ancha y relativamente llana, pero en el interior de las curvas hay colinas y rocas que tampoco te dejan ver la siguiente curva. También abun-

LOS MALOS SE EQUIVOCAN, CHOCAN ENTRE SÍ, SE SALEN DE LA CARRETERA... Y SE VENGAN.









[1] Tu coche puede llegar a tener un aspecto realmente lamentable si chocas demasiado. [2] No te acerques demasiado o acabarás rompiendo los cristales que te quedan. [3] ¿Te acuerdas? Aquí es donde no veías la pista... [4] Si tienes una pantalla Cinemascope, podrás disfrutar de esta vista. Funciona de maravilla.

sólo nuestros mejores títulos llegan a ser platinum

Jungla de Cristal: La Trilogía
Tres increíbles juegos en un sólo disco. Revive la acción de las películas más espectaculares.

CROC
Siente las plataformas más realistas en 3D con el cocodrilo más movido de PlayStation. Más de 50 niveles de acción completa en 3D.

Soviet Strike
La antigua URSS amenaza con romper la paz mundial mediante un ataque nuclear. Pilota y conduce diferentes aparatos en este completo juego de acción en 3D que incluye también elementos de estrategia.

Command and Conquer
La guerra llega al mundo de la PlayStation de la mano del juego de estrategia en tiempo real por excelencia: Command&Conquer.

Road Rash
Llegó la hora de invadir las calles y dar gas a tope con todo tipo de motos. Compite en calles y carreteras llenas de motoristas con cadenas, palos, barras, etc. Aunque sea a palos, has de llegar el primero para ganar.

Jungla de Cristal — La Trilogía — PlayStation Platinum

Croc — Legend of the Gobbos — PlayStation Platinum

Classics — Electronic Arts — Soviet Strike — PlayStation Platinum

Command & Conquer — PlayStation Platinum

Classics — Electronic Arts — Road Rash — PlayStation Platinum

Distribuye **ELECTRONIC ARTS SOFTWARE** Edificio Arcade Rufino González 23 bis Planta 1.ª Local 2 28037 Madrid Tel. 91 304 70 91 Fax. 91 754 52 65

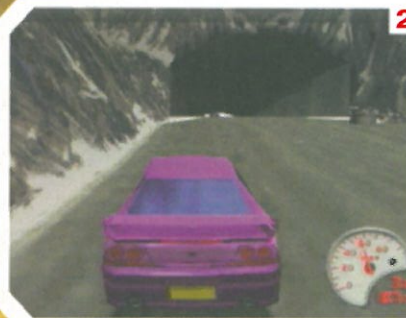
TELÉFONO **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91 754 55 40**

PlayStation

ELECTRONIC ARTS®

C3 Racing







[1] ¿Quién sujetará la cámara de los *replays*? ¿Un pájaro? [2] Los escenarios con nieve son todavía más bonitos. [3] Es inevitable admirar el paisaje, pero... cuidado con aquel bosque de píxeles.

LA CONDUCCIÓN DE *C3* ES MÁS REAL QUE LA DE *GT*, PERO NO TANTO COMO LA DE *COLIN MCRAE*...

dan las construcciones (templos y casas), y esquivarlo todo no siempre es fácil. Si en uno de estos sitios de repente ves aparecer a lo lejos, en tu retrovisor, a un coche al que antes has embestido..., ya puedes empezar a rezar. Las pistas de asfalto son completamente distintas. En estas no hay apenas saltos, y el juego se transforma en una especie de *GT* en el que lo principal es no cometer errores: pistas estrechas, a veces nieve, curvas cerradas, muros. Cada milímetro cuenta. Cada segundo.

Hay tres ángulos de cámara: dos exteriores y uno interior. A diferencia de lo que suele ocurrir, los dos exteriores funcionan muy bien. El ángulo de visión es bueno y se calculan con precisión las distancias y los giros. La vista interior tiene el retrovisor activado por defecto, pero se puede desactivar desde el menú previo a la carrera para aumentar la velocidad de los cuadros por segundo (en realidad no hace falta, la velocidad de *frames* es muy buena con todas las vistas). Una vez más, Eutechnix ha eliminado algo que nos encantó en la versión preliminar: la cámara libre. ¿Te acuerdas? Había una opción que te permitía colocar la cámara donde te daba la gana desde el menú de pausa y, al quitar la pausa, podías seguir jugando con el ángulo que habías escogido. Pues nada. Olvídalo también. Mala suerte.

C3 Racing es genial, pero no el mejor. El sistema de control analógico sí que es perfecto. Se parece al de *Road Rash 3D*: un stick analógico sirve como volante (derecha/izquierda) y otro como acelerador y freno (adelante/atrás). El freno de mano es R1, y todo resulta fácil e intuitivo desde el principio. Sin embargo, la conducción no es tan real como la de *Colin McRae*. Sí es más real que la de *GT*, pero no alcanza el nivel de precisión y suavidad de *Colin McRae*.

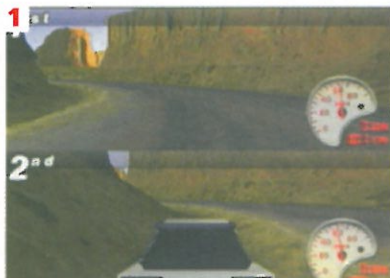
Cuando saltas, el coche parece suspenderse en el aire, como si unos espíritus imaginarios estuvieran ahí para evitar que caiga demasiado rápido. Vas a todo trapo, pegas un salto de muerte y... caes como una pluma mecida por el viento. Algo parecido a lo que pasaba con *Destruction Derby 2*, pero no tan exagerado. No perjudica para nada a la jugabilidad (más bien al contrario: lo hace todo más fácil), pero rompe el aspecto de «juego realista» de todo lo demás.

La carencia de licencia y la idea de correr por un montón de países distintos hacen que el título en global pierda un poco de personalidad. En redacción no hemos podido evitar acordarnos del viejo *Pang*: un juego en 2-D con gráficos prerrenderizados de fondo en el que se veían lugares famosos de todo el mundo. *C3* es algo parecido: circuitos de lo más variopintos con lugares famosos como escenario de fondo: la Muralla China, las montañas alpinas, los templos mayas de Perú; pero en realidad ninguno de estos lugares es importante para las carreras. En *Crash*, por ejemplo, la Muralla China es un elemento «activo». Tiene enemigos propios, tú tienes que saltar las partes derruidas de la muralla, etc. En *C3* te importa un pimiento dónde estás: **lo que quieres es ganar, y el templo por el que estás pasando no tiene nada que ver contigo.**



Los coches sí son reales, menos mal (un título de carreras con coches imaginarios, a estas alturas, sería como un plataformas sin protagonista), y están perfectamente diseñados, pero cuando superas la impresión que te produce su impecable *environment mapping*, te das cuenta de que los de *GT* se mueven mejor. Chocan mejor. Cuando te dan un golpe en *Gran Turismo* y empiezas a dar vueltas sobre ti mismo como una peonza, lo haces a la misma velocidad que lo harías en la vida real. En *C3 Racing* no. Los vehículos pueden volcar, saltar, girar, chocar y hasta caerse por un barranco, pero no lo hacen con el mismo realismo que los de *GT* (aunque éstos no puedan volcar ni caerse por un barranco).

Es difícil de explicar: a *C3* le falta personalidad. Es original, completo, detallado, sencillo, intuitivo y muy, muy jugable. Pero no tiene esa chispa que todavía nos quema las manos a los mandos de *GT* y *Colin*. ¿Quizá la tendría si sus programadores hubieran dejado las cosas como estaban, con la cámara libre, las luces largas y cortas y demás? Puede. Pero ya nunca lo sabremos. O, al menos, no sin un *C3 Racing 2*





[1] La opción para dos jugadores funciona relativamente bien. [2] Y el alumbrado de los focos no está mal (aunque los hay mejores).

Alternativas...

Gran Turismo	10/10	PSM18
Colin McRae Rally	10/10	PSM20
Need For Speed III	9/10	PSM18

VEREDICTO

GRÁFICOS	**Sublimes, pero menos que los de *GT* 9**
ACCIÓN	**Frenética. La IA de los enemigos es alucinante 9**
ADICTIVIDAD	**La gama de coches y modos dan para largo 9**

Si te has cansado de *Colin* y de *GT*, *C3* es lo único que merece la pena. Pero no es tan real como el primero ni tan bonito como el segundo.

9 SOBRE 10

El intenso olor de la pólvora.
Los músculos tensos.
El dedo en el gatillo, preparado para reaccionar al más mínimo movimiento.
Los rugidos de fondo que delatan la cercanía del enemigo.

No sabes cuántos aliens vas a encontrar... si doblas la esquina.

Piensas que salvar a la humanidad es un buen rollo.
Piensas que viajar en el tiempo y liquidar aliens no está mal.
Piensas que tienes el mayor arsenal que nadie haya imaginado jamás.

Piensas. Pero es hora de ponerse manos a la obra.

DUKE NUKEM TIME TO KILL

Duke está esperando. ¿Aceptas el desafío?


Presente


La antigua Roma


El lejano Oeste


La Edad Media

Estás avisado. Vigila tu nivel de adrenalina. Controla tu ritmo cardiaco. Y... DOBLA LA ESQUINA.





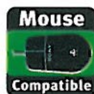






Distribuido por
New Software Center Company
Tel.: 91 359 29 92
Tel. Ser. Técnico: 902 113 918







■ EDITOR	New Software Center	■ FABRICANTE	System 3
■ DISPONIBLE	Sí	■ ORIGEN	Gran Bretaña
■ PRECIO	7.990 pesetas	■ GÉNERO	Simulador de gestión

Constructor

Puñaladas traperas, corrupción, juego sucio: típicas facetas del mundillo inmobiliario que este juego emula con aplomo...

[1] Una buena colección de residencias. [2] Tu oficina central. La base desde la que construyes los vecindarios. [3] El escenario de la jungla es algo difícil de superar. [4] Un ejemplo de personajes prerrenderizados del juego. Extraños. [5] Estadísticas.

1


3


4


5


2


Sim City y su secuela, el isométrico *Sim City 2000*, son grandes juegos. Clásicos, incluso. Pero, por desgracia, el entretenimiento inicial que ofrecen ambos con la construcción de la ciudad y su gestión acaba por aburrir, porque eso, construir y gestionar, es lo único que puedes hacer. Cuando ya has levantado la ciudad y empieza a funcionar sólo puedes dedicarte a crear complejos, cobrar impuestos y esperar un final que nunca llega.

Constructor, un discípulo de *Sim City*, es mucho más atractivo. Plantea la tira de actividades. Renuncia a la idea de gran metrópolis en favor de unos barrios más manejables y con más personalidad. Todos los inquilinos tiene nombre y todas las quejas requieren tu atención personal. Y, con elementos de juego (como edificios) que te recompensan cuanto mejor los coloques, hay mucho que descubrir y aprender.

En *Constructor* hay cinco modos con cuatro propuestas de juego diferentes. La última te permite acometer una expansión al estilo de *Sim City*, pero a un ritmo más apropiado. Sin embargo, son los modos basados en objetivos los que ofrecen un juego más satisfactorio. Empiezas en oficinas centrales con equipos de capataces y técnicos. Tu primera tarea es crear un almacén de madera, que te permitirá la construcción de rudimentarias cabañas de troncos. De aquí en adelante deberás reorganizar tus recursos (desde hombres a fábricas concretas) con la finalidad de producir casas más buenas y lucrativas. Cuando hayas construido un par de casas deberás elegir a sus inquilinos. Durante las primeras etapas del juego la elección se limita a gente del Nivel 1 que destroza y aterroriza por partes iguales. Pero una vez hayas construido mejores propiedades podrás acceder al Nivel 5, inmensamente más civilizado. Al margen de su nivel social, es importante tener contentos a todos los ciudadanos, no sea que sus quejas lleguen al ayuntamiento y manchen tu reputación.

Hay muchas características más: luchas callejeras, préstamos, inquilinos que traen al mundo futuros trabajadores, fábricas de artilugios, comisarías, parques, hospitales, casas «especiales», inquilinos «especiales», misiones consistoriales, la caseta del perro, los gnomos de jardín, quejas, más quejas, constructoras rivales, psicópatas, matones y hippies. Y más, mucho más.

Constructor cuenta con un diseño de juego soberbio, todas las variantes se complementan a la perfección y su estímulo a la hora de gestionar es indiscutible. El ratón es un requisito casi obligatorio para dominar el juego, porque con el joystick el control es más complicado, y este título bien se merece el gasto adicional, si todavía no tienes uno. *Constructor* no obtiene un nueve debido a su aspecto, algo pasado de moda, y a la constante presunción de que los jugadores pueden vérselas con docenas de problemas al mismo tiempo. Pero se acerca. Un buen juego, sí señor.





El juego se vende junto con una tarjeta de memoria. Y menos mal, porque cada *check point* ocupa 15 bloques.

Alternativas...

Sim City 2000	7/10

VEREDICTO

■ GRÁFICOS	Funcionales. Ni más ni menos	5
■ ACCIÓN	Fascinante, entretenida y única	8
■ ADICTIVIDAD	Hay muchas cosas que hacer y descubrir	9

Una estupenda conversión de un gran juego para PC. Necesitarás un ratón para disfrutarlo al máximo, pero no tiene rival que ponga en tela de juicio su calidad.

8 SOBRE 10





www.centromail.es

¿TODAVIA NO TIENES LA TARJETA CENTROMAIL?

Pues mira lo que te estás perdiendo

Con GAMEBOOSTER, podrás ver los juegos de GAME BOY en la televisión con una consola PLAYSTATION



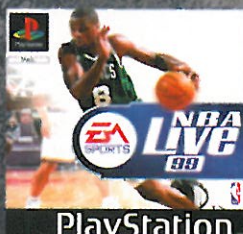
GAMEBOOSTER DATEL

7.490 Pts.

PROMOCIÓN NO ACUMULABLE A OTRAS OFERTAS O PROMOCIONES



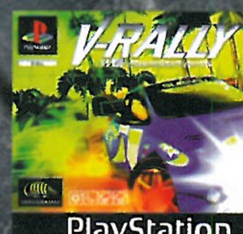
CRASH BANDICOOT 3
6.990 Ptas.



NBA LIVE '99
6.490 Ptas.



TOCA TOURING CARS 2
7.490 Ptas.



V-RALLY
2.990 Ptas.

PROMOCIONES VÁLIDAS HASTA EL 31/01/99 O FIN DE EXISTENCIAS Y EXCLUSIVAS PARA POSEEDORES DE LA TARJETA Centro MAIL.

Dos Jugadores | D-Shock/Analógico COMPATIBLE | Serial Link Compatible

EDITOR	New Software Center	FABRICANTE	Singletrac
DISPONIBLE	Enero/Febrero	ORIGEN	Estados Unidos
PRECIO	N/D	GÉNERO	*Boarding* futurista

Streak

¿Por qué limitarse a los *hovercrafts*? **Sofás autopropulsados,** andadores autopropulsados, **posavasos autopropulsados...** ¡Las aplicaciones **son infinitas!**

[1] El inicio resulta algo difícil en el circuito de la casa de la diversión. [2] Es demasiado fácil balancearse contra los lados. [3] Puedes utilizar los botones laterales para aterrizar con seguridad, aunque no sin dificultad. [4] Demasiados obstáculos. [5] Utiliza algunas estratagemas.













Empieza a jugar en el primer circuito de *Streak* y te perdonaremos por exclamar en pintoresco léxico que no has pagado tanta pasta por un juego que combina lo peor de *Cool Boarders* y *Wipeout*. Tu tabla parece condenada a sentirse atraída por los extremos del circuito y, en curvas bruscas, a girar sobre su propio eje a la primera de cambio. La severidad de estos síntomas pueden dar lugar a un ataque agudo de *pistamalitis*. Además, resulta totalmente inverosímil que los diseñadores hayan optado por colocar un tramo incómodo como Windway Park antes del estupendo circuito por la casa de la diversión (Barnum's Alley) y la excelente ruta de la jungla (Agua Escondido). Consigue pasar Windway y *Streak* se convierte al instante en un juego más placentero.

La gran ventaja de cambiar el *snowboard* tradicional por una plancha suspendida es que el terreno ya no tiene que estar hecho de glaciares y pendientes alpinas. Los circuitos pueden variar, desde caminos urbanos a castillos medievales y hasta valles atravesados por ríos tropicales. Domina el control analógico, no choques contra demasiadas cosas y pronto verás pasar estos paisajes. Utiliza el turbopropulsor para acelerar en los saltos y subir por los túneles, y haz uso de los botones laterales para inclinarte y aterrizar con seguridad. Tras un inicio poco prometedor, *Streak* se convierte en un pasatiempo divertido, que captura hasta el más mínimo detalle de la jugabilidad que convirtió a *Wipeout* en toda una estrella. Pero, justo cuando empiezas a disfrutar, aparecen las limitaciones del juego. Con los botones de dirección resulta casi imposible realizar giros precisos, y el control analógico es demasiado sensible: tu tabla se ve propulsada hacia los bordes con el más mínimo toqueteo de la cruceta, y no puedes ir en diagonal para corregir tu posición porque, de hacerlo, te caes. Como no existe contacto con el suelo, no tienes ayuda alguna que te mantenga firme; un simple choque te hace salir disparado, y te pasas un buen rato balanceándote de aquí para allá sin sentido. Tres o cuatro circuitos son buenos, pero el resto son estrechos y están llenos de obstáculos, lo que interrumpe aquel movimiento que hacía a *Cool Boarders 1* y *2* tan adictivos. Tampoco es que *Streak* sea resultado de un siniestro total, pero le faltan estilo y sustancia para codearse con los mejores simuladores deportivos y los grandes títulos de carreras del momento.







[1] Esa explosión de luz significa que acabas de chocar. [2] La pantalla partida para dos jugadores supone una gran pérdida de detalles. Resulta muy confuso.

Alternativas...

Cool Boarders 3	8/10	PSM24
Psybadek		

VEREDICTO

GRÁFICOS	Bonitos a veces, ordinarios otras	7
ACCIÓN	Rápida, pero difícil de aprender y algo imperfecta	6
ADICTIVIDAD	Muy difícil y frustrante	6

Lo que podía haber sido un simulador rápido y original se ve deteriorado por movimientos desbocados, controles difíciles y acabado imperfecto.

6 SOBRE 10

NOVEDADES

CENTRO MAIL

www.centromail.es

PLAYSTATION DUAL SHOCK



19.900

PLAYSTATION DUAL SHOCK + PACK PERIFÉRICOS



23.900

ACTION REPLAY DATEL



8.990

CONTROLLER



2.100

CONTROLLER DUAL SHOCK



4.500

EQUALIZER DATEL



5.990

GAMEBOOSTER DATEL



8.990

JAM!



11.900

MALETIN CONSOLE CASE



3.200

MALETIN JUEGOS CD CASE



2.100

MEMORY CARD



2.100

PISTOLA G-CON 45



6.990

VOLANTE ACCESS LINE RACE 32/64 SHOCK 2



11.990

VOLANTE MAD CATZ DUAL FORCE



12.990

ABE´S EXODDUS



P.V.P. - 8.490

ALL STAR TENNIS ´99



P.V.P. - 7.490

ALUNDRA



P.V.P. - 7.490

APOCALYPSE



P.V.P. - 8.490

BREATH OF FIRE III



P.V.P. - 7.490

CRASH BANDICOOT 3 WARPED



P.V.P. - 7.490

DRAGON BALL FINAL BOUT



P.V.P. - 8.990

DUKE NUKEM: TIME TO KILL



P.V.P. - 8.490

FIFA ´99



P.V.P. - 7.490

FORMULA 1 ´98



P.V.P. - 7.990

GRAN TURISMO



P.V.P. - 7.490

HEART OF DARKNESS



P.V.P. - 7.490

HUGO



P.V.P. - 7.990

INTER. SUPERSTAR SOCCER PRO ´98



P.V.P. - 8.490

MEDIEVIL



P.V.P. - 7.490

MORTAL KOMBAT 4



P.V.P. - 8.490

MOTO RACER 2



P.V.P. - 7.490

NBA LIVE ´99



P.V.P. - 7.490

PEQUEÑOS GUERREROS



P.V.P. - 7.490

POCKET FIGHTER



P.V.P. - 7.490

POINT BLANK (+ PISTOLA)



P.V.P. - 11.990

RESIDENT EVIL 2



P.V.P. - 8.990

RIVAL SCHOOLS



P.V.P. - 7.490

SPYRO THE DRAGON



P.V.P. - 7.490

TEKKEN 3



P.V.P. - 7.990

TENCHU STEALTH ASSASSINS



P.V.P. - 8.490

TOCA TOURING CARS 2



P.V.P. - 8.490

TOMB RAIDER III



P.V.P. - 8.490

TOMBI!



P.V.P. - 7.490

X-MEN VS STREET FIGHTER



P.V.P. - 7.490

pedidos por teléfono: 902·17·18·19

CENTRO MAIL

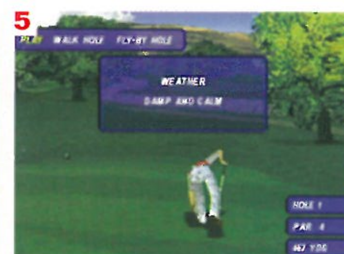
Cuatro Jugadores · Tarjeta de memoria Compatible · D-Shock/Analógico COMPATIBLE

EDITOR	Infogrames	FABRICANTE	Gremlin
DISPONIBLE	Sí	ORIGEN	Gran Bretaña
PRECIO	7.990 pesetas	GÉNERO	Simulador de golf









[1] Hay montones de modos de juego. [2] Lo tienes negro para meterla desde aquí. [3] Un drive largo. [4] Gracias al arco direccional verás adónde irá a parar la pelota. [5] Tiempo perfecto para el golf. No sopla una pizca de viento.

Actua Golf 3

No esperes gráficos vanguardistas, precisamente... Pero, ¿nos incitará su nuevo sistema de control a pisar el green?

Érase una vez un grupo de programadores que diseñó un juego de golf para un ordenador de 8 bits. Su principal aportación fue un sistema de control basado en una barra de energía. Al pulsar dos veces un botón, los jugadores establecían la potencia y la precisión de cualquier golpe. De esta manera tan sencilla se simuló por primera vez en videojuego el deporte del golf.

Tras sus dos famosos lanzamientos previos, esta tercera entrega de *Actua Golf* incorpora una variante de este método de control que empieza a pasarse de moda. Sería absurdo criticar a Gremlin por esta decisión, puesto que casi todas las demás casas de desarrollo que crean juegos de este género optan por el mismo sistema. El fallo principal de *Actua Golf 3* radica en algo mucho más tangible.

En los juegos de golf, los progresos suelen calcularse a partir de los logros gráficos. Qué duda cabe que las sucesivas secuelas aportan cada vez más torneos y modos de juego, pero lo cierto es que lo que más se valora en estos juegos es lo cerca que están de conseguir un realismo casi fotográfico. Por desgracia, en este punto *Actua Golf 3* no da la talla.

Pero aparte de sus texturas poco atractivas y de su aspecto de baja resolución, *Actua Golf 3* también ofrece algunos alicientes, como un montón de modos de juego y un intento loable de ofrecer un nuevo sistema de control. En este caso, puedes utilizar el pad analógico para calcular la velocidad de cualquier golpe. Es un método muy impreciso para golpes cortos o para aproximaciones delicadas al green, pero va de perlas para esos drives tan largos desde la salida. Al final llegarás a la conclusión de que lo mejor es combinar ambos métodos de control.

Actua Golf 3 ofrece muchos modos de juego, desde pequeños torneos de aficionados hasta las competiciones importantes para profesionales, como el modo Stroke. Esta última opción resulta perfecta para los que dispongan de mucho tiempo, porque cuando consigues un handicap cero ganas acceso a los dos circuitos Pro. En ellos tendrás la oportunidad de contar con un espónsor y de ganar dinero a espuertas de diversas formas.

Si eres capaz de pasar por alto su anticuado aspecto y las extrañas leyes por las que, en ocasiones, se rige la pelota (no creemos que las bolas de golf rueden tanto), *Actua Golf 3* no es la peor actividad a la que podrías dedicar tus horas muertas. Pero tampoco es un título imprescindible. *Actua Golf 3*, afectado por todas las deficiencias de su género, atraerá a los INCONDICIONALES del deporte pijo por excelencia que puedan prescindir de su tosco aspecto y su sistema de control simplista a cambio de disfrutar de la gran cantidad de modos en oferta.





[1] Si te conformas con mirar, no te pierdas las repeticiones. [2] Aquí tienes una. Un golpe excelente.





[1] Repeticiones con cámara doble para los más exigentes. [2] Utiliza el pad analógico.

Alternativas...

Everybody's Golf	9/10	PSM20
Actua Golf 2	7/10	
PGA Tour '98	7/10	PSM14

VEREDICTO

GRÁFICOS	Aspecto terrible, texturas poco pulidas	5
ACCIÓN	Suma/resta 2 si te gustan/odias los juegos de golf	6
ADICTIVIDAD	Tienes un montón de modos a tu disposición	7

Sólo indicado para auténticos incondicionales del golf. El resto se quejará de los gráficos y de un sistema de control anticuado.

6 SOBRE 10

OFERTAS

CENTRO MAIL

www.centromail.es

ABE'S ODDYSEE

P.V.P. - 3.990

ACTUA SOCCER

P.V.P. - 3.490

ADIDAS POWER SOCCER

P.V.P. - 3.490

AIR COMBAT

P.V.P. - 3.490

ALIEN TRILOGY

P.V.P. - 3.990

BUST-A-MOVE 2

P.V.P. - 3.990

COMMAND & CONQUER

P.V.P. - 3.990

CRASH BANDICOOT

P.V.P. - 3.490

CROC

P.V.P. - 3.990

DESTRUCTION DERBY

P.V.P. - 3.490

DESTRUCTION DERBY 2

P.V.P. - 3.490

DOOM

P.V.P. - 3.990

FORMULA 1

P.V.P. - 3.490

FORSAKEN

P.V.P. - 3.990

GRAND THEFT AUTO

P.V.P. - 4.990

HERCULES

P.V.P. - 3.490

INTER. SUPERSTAR SOCCER PRO

P.V.P. - 3.890

INTER. TRACK & FIELD

P.V.P. - 3.890

JUNGLA DE CRISTAL TRILOGÍA

P.V.P. - 3.990

LOADED

P.V.P. - 3.490

MICKEY'S WILD ADVENTURE

P.V.P. - 3.490

MICRO MACHINES V3

P.V.P. - 4.490

PANDEMONIUM

P.V.P. - 3.490

PORSCHE CHALLENGE

P.V.P. - 3.490

RESIDENT EVIL

P.V.P. - 3.990

RIDGE RACER

P.V.P. - 3.490

RIDGE RACER REVOLUTION

P.V.P. - 3.490

ROAD RASH

P.V.P. - 3.990

SOVIET STRIKE

P.V.P. - 3.990

TEKKEN

P.V.P. - 3.490

TEKKEN 2

P.V.P. - 3.490

TENNIS ARENA

P.V.P. - 4.990

TIME CRISIS

P.V.P. - 3.490

TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP

P.V.P. - 4.990

TOMB RAIDER

P.V.P. - 4.990

TOSHINDEN

P.V.P. - 3.490

TRUE PINBALL

P.V.P. - 3.990

V-RALLY

P.V.P. - 4.990

WIPE OUT

P.V.P. - 3.490

WIPE OUT 2097

P.V.P. - 3.490

WORMS

P.V.P. - 3.990

XENOCRACY

P.V.P. - 4.990

pedidos por teléfono: 902·17·18·19

CENTRO MAIL

Dos Jugadores | Tarjeta de memoria Compatible

EDITOR	New Software Center	FABRICANTE	Taito
DISPONIBLE	Enero	ORIGEN	Japón
PRECIO	N/D	GÉNERO	Puzzles

Bust-A-Move 4

Si tu madre piensa que vives encerrado en una burbuja, afírmala en sus convicciones y hazte con la nueva bacanal de colores de Taito.



[1] Cuando te deshaces de bloque octogonal, pasa entero a la pantalla de tu rival. [2] Se acabó la partida para el jugador uno. [3] ¿Ése no es Bob?

Los cambios, como demuestran la transformación de Jesulín de torero a cantante o la de Mar Flores de florero a actriz, no siempre son buenos. Las ansias de progreso de la humanidad han provocado, en muchas ocasiones, variaciones innecesarias que hacen que el famoso proverbio chino «si no se ha roto, no lo pegues» cobre más significado que nunca.

Los de Taito parece que no han escuchado jamás dicho proverbio (de todos es sabido que los japoneses no pueden ver a los chinos), y se han embarcado en la tarea imposible de mejorar un juego que, ya desde su primera entrega, era perfecto. *Bust-A-Move 2* y *Bust-A-Move 3* se apropiaron de la sencilla premisa de *Puzzle Bobble* (dispara burbujas de colores para acumularlas y hacer que desaparezcan de pantalla), y la adornaron con un montón de modos alternativos con sutiles diferencias para sacar el máximo provecho posible de la sencilla pero súper adictiva idea en que se basa el juego.



Un enfrentamiento cara a cara dramático.

Esta cuarta entrega es casi idéntica a las anteriores, y como tal sigue siendo uno de los juegos más entretenidos para dos jugadores que existen. Como era de esperar, en *Bust-A-Move 4* debes controlar un aparato que lanza burbujas para alinear esferas del mismo color. Si consigues encadenar tres o más desaparecerán de la pantalla y desplazarán el resto de burbujas que tengan debajo. La única pincelada de estrategia de todo el juego se reduce a una reacción en cadena (se trata de burbujas únicas que caen, hacen desaparecer todas las burbujas adyacentes del mismo color y las traspasan gratis a la pantalla de tu rival) y al hecho de que puedes utilizar las paredes para hacerlas rebotar. Suma a todo esto la hilera extra de pompas que va apareciendo cada pocos segundos en la parte superior de la pantalla y ya tenemos todos los elementos imprescindibles para conformar un título tan completo como frenético. Quizá para justificar la aparición de una versión más Taito ha introducido el modo Historia, que se centra en un grupo nuevo de ocho personajes (aunque el dragón Bob continúa siendo uno de ellos). En este modo, el personaje 2-D en cuestión se enfrenta a todos los demás y se muestra pesaroso por el robo de las burbujas multicolores. Insulso.

El punto fuerte de *Bust-A-Move* siempre ha sido el modo para dos jugadores y, por suerte, apenas si ha sufrido cambios en esta entrega. Es tan rápido, vertiginoso y satisfactorio como siempre, aunque por lo que se refiere a los gráficos, no ha cambiado para nada. Los personajes son más grandes (hasta el punto de que sus movimientos en el centro de la pantalla afectan a veces a la pantalla de juego), pero los gráficos siguen siendo la misma mezcla de burbujas multicolores y fondos en baja resolución.

Deducción lógica: todos aquellos que ya dispongan de alguna versión anterior de *Bust-A-Move* no tienen grandes motivos para hacerse con ésta. Ahora bien, si nunca has tenido el placer de enfrentarte a esta saga, la cuarta entrega es tan buen comienzo como cualquier otra.



[1] Modo historia. Paparruchas. [2] Bramb es el mejor.

Alternativas...

Bust-A-Move 3	9/10	PSM17
Bust-A-Move 2	9/10	PSM15
Super Puzzle Fighter 2	9/10	PSM7

VEREDICTO

GRÁFICOS	Un arco iris de burbujas, pero en 2-D	6
ACCIÓN	Simplicidad en estado puro. Infalible	9
ADICTIVIDAD	Limitada para un jugador, pero obra maestra para dos	10

Las novedades no consiguen mejorar las versiones anteriores. Aún así, sigue siendo un juego genial para dos jugadores.

8 SOBRE 10

Ven a conocernos



LA MAYOR CADENA DE INFORMÁTICA Y VIDEOJUEGOS DE ESPAÑA

Más de 60 puntos de venta
Últimas novedades en Hardware y Software
2.000 productos en catálogo
y mucho más...

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆981 599 288
ÁLAVA
Vitoria C/ Manuel Iradier, 9 ✆945 137 824
ALICANTE
Alicante
• C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998
• C.C. Gran Vía, L. b-12, Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951 N. CENTRO
Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fuster-Júpiter ✆966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959
Elda Av. J. Martínez González, 16-18b ✆965 397 997 NUEVO CENTRO
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 28 ✆950 260 643
ASTURIAS
Gijón Av. de La Constitución, 8 ✆985 343 719
BALEARES
Palma de Mallorca
• C/ Pedro Dezcallar y Net, 11 ✆971 720 071
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573
BARCELONA
Barcelona
• C.C. Glories - Local A-112. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
• C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
• C/ Sants, 17 ✆932 966 923
Badalona
• C/ Soledat, 12 ✆934 644 697
• C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876
Manresa C.C. Olimpia. L. 10. C/ A. Guimera, 21 ✆938 721 094
Mataró C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
Sabadell C/ Filadors, 24 D ✆937 136 116
BURGOS
Burgos C.C. de la Plata. Local 7 ✆947 222 717
CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962
CÓRDOBA
Córdoba C/ María Cristina, 3 ✆957 486 600
GIRONA
Girona
• C/ Rutlla, 147. Esq. J. Reglá, 6 ✆972 224 729
• C/ Emili Grahit, 65 NUEVO CENTRO
Figueres C/ Morería, 10 ✆972 675 256
Palamós C/ Enric Vincke,s/n ✆972 601 665
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293
HUESCA
Huesca C/ Argensola, 2 ✆974 230 404
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833
LAS PALMAS DE G.CANARIA
Las Palmas de Gran Canaria
• C/ Presidente Alvear, 3 ✆928 234 651
• C.C La Ballena. Local 1.5.2. ✆928 418 218
LEÓN
Ponferrada C/ Dr. Flemming, 13 NUEVO CENTRO
MADRID
Madrid
• C/ Preciados, 34 ✆917 011 480 NUEVO CENTRO
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
• C.C La Vaguada. Local T-038. ✆913 782 222
• C.C Las Rosas. Local 13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882
• C/ Montera, 32 2º ✆915 224 979
Alcalá de Henares C/ Mayor, 89 ✆918 802 692
Alcobendas C.C. Picasso, Loc. 11 ✆916 520 387
Alcorcón C/ Cisneros, 47 ✆916 436 220
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, Local 25. ✆916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11. Local 5 ✆917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, Local 53 ✆916 562 411
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n. ✆968 294 704
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806
PONTEVEDRA
Vigo C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆923 261 681
STA. CRUZ DE TENERIFE
Sta. Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083
SEGOVIA
Segovia C.C. Almuzara, 21 Local 4 - C/ Real, s/n ✆921 463 462
SEVILLA
Sevilla C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
• C.C. El Saler local 32, A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619
Gandía
• C.C. Plaza Mayor. Local 9-10. Parque de Actividades. ✆962 950 951
VALLADOLID
Valladolid
• C.C. Avenida-Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473
Las Arenas C/ del Club, 1 ✆944 649 703
ZARAGOZA
Zaragoza
• C/ Cádiz,14 ✆ 976 218 271
• C/ Antonio Sangenis, 6 ✆ 976 536 156

CENTRO MAIL

Visita nuestra Web

www.centromail.es

En ella encontrarás información sobre tus Juegos favoritos, Noticias Centro MAIL, Trucos para videojuegos, Compras On-Line, Zona de juegos, Concursos, Ordenadores a la carta, Forum, y mucho más...









Solicita nuestro CATÁLOGO ¡¡ ES GRATUÍTO !!

pedidos por telEfono: 902 17 18 19

CENTRO MAIL





■ EDITOR	Sony	■ FABRICANTE	Namco
■ DISPONIBLE	Sí	■ ORIGEN	Japón
■ PRECIO	8.450 pesetas	■ GÉNERO	Fútbol en primera persona



[1] ¿Es Renaldo o se trata de Lurch? Tú decides. [2-3] ¿Correrás sin rumbo cual bobo enamorado o te limitarás a seguir la flecha? [4] Mira las sombras... ¡No tienen cabeza! ¡Esto es «futbolchús»! [5] «¡Pásamela! ¡A mí, hombre! ¡A MÍ!» [6] Esas reconfortantes repeticiones... [7] Hombre + Cono + Flecha Flotante = Práctica.

LiberoGrande

Vengan los forofos, miembros de equipo de barrio, aficionados de sillón... Bienvenidos a la simulación de fútbol en primera persona.

Cada invierno pasa lo mismo. Medio mundo empapela al otro medio con participaciones de lotería navideña, nuestra vida mediática se satura de anuncios de colonia y a PlayStation llega un montón de nuevas versiones de juegos de fútbol. *FIFA 99*, *Actua Soccer 3*, *World League Soccer 99*... Por supuesto, todos llegan retocados, pero en líneas generales se trata de lo mismo de siempre.

Veamos *LiberoGrande*. Puede que el nombre de Namco no inspire confianza a los aficionados al fútbol, pero a lo mejor era justamente eso lo que hacía falta. En lugar de una fotocopia poligonal de *FIFA*, Namco ha decidido con valentía romper la tradición y crear el primer simulador de fútbol en primera persona. No hay jugadores de banquillo ni ángulos de cámara como los de la tele: sólo un jugador, en el terreno de juego y en la acción. Deja que te lo expliquemos.

Quizá empieces odiando *LiberoGrande*. Escogerás tu jugador de corte *ISS* (que incluye nombres tan inverosímiles como Zenon Zadkine...), perseguirás el balón como un insensato y jugarás como una monja de clausura, o sea, fatal. Eso es porque todavía estarás jugando a Fútbol: El Videojuego. Para llevarte bien con *LiberoGrande* tendrás que jugar a Fútbol: El Juego. Esto significa que no hay tiros al azar desde estupendos puntos de penalti o esas cabalgadas de área a área regateando a todo bicho viviente que no puedes evitar hacer en *Copa del Mundo 98*. Ni hablar, en *LiberoGrande* te toca iniciar los movimientos tanto como rematarlos. Al rastrear a los jugadores con el radar en pantalla, *LiberoGrande* te obliga a pasar el balón con acierto mientras te internas en el área y te preparas para recibir el cruce de un compañero. ¿Que no lo puedes hacer porque estabas defendiendo un córner? Entonces ordena a tu delantero centro que chute. En realidad, es más fácil de lo que parece. Como en *FIFA*, los jugadores pueden chutar, pasar el balón y hacer una entrada con un ligero golpe de botón, con la posibilidad de poner en práctica otros movimientos más sofisticados. En un primer momento los controles pueden parecerte demasiado rudimentarios, pero un repaso al manual durante el descanso te proporcionará mucha información sobre como fintar o hacer la bicicleta. Repasa estos movimientos en el modo Challenge.

Lo mismo sucede, y esto es crucial, cuando no tienes el balón. Puedes controlar a tus jugadores de la CPU, ordenándoles hacer entradas, disparar y, más importante todavía, pasarte el balón. Sin duda abusarás de esta última opción, pero, cuando el tiempo pase y los resultados mejoren, tu egoísmo irá decayendo para dar paso al maestro de la táctica que se esconde en tu interior.

Sin embargo, el fútbol es un juego de equipo, y *LiberoGrande* destaca en el modo para dos jugadores. Jugar contra un colega provocará una gran lucha en el centro del campo, pero lo mejor es estar en el mismo equipo. Id hacia la delantera por turnos o simplemente asignaos vosotros mismos las tareas defensivas y ofensivas: el sentimiento de equipo es palpable, y el júbilo de marcar exquisito.

¿Reservas? Tenemos unas cuantas. La música es terrible, a veces las sombras de los jugadores no tienen cabeza y, para ser sinceros, la IA y los controles son un poco primitivos, pero, en este caso, deberíamos hacer la vista gorda. Si el fácil manejo de *FIFA* e *ISS Pro* son de lo mejorcito de la Primera División de PlayStation, *LiberoGrande* es un título notable. Aun sin sobresalir por norma, tiene estilo.

Alternativas...

ISS Pro '98	9/10	PSM22
FIFA '99	9/10	PSM25
Actua Soccer 3	6/10	PSM25

VEREDICTO

■ GRÁFICOS	Un *Mundiales: 98* tosco, depurado a veces	7
■ ACCIÓN	Más grande y mejos que la media de festines futboleros	8
■ ADICTIVIDAD	Prueba todos los modos de dificultad	7

Una mezcla de acción arcade, tensión cerebral y sacrificio desinteresado por el bien del Deporte Rey. La elección adecuada para el purista más puro...

7 SOBRE 10

FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP

FORMULA 1 98

OFFICIALLY LICENSED GAME



P.V.P. 7.490

O.D.T. ESCAPE OR DIE TRYING



P.V.P. 6.990





GameSHOP

YA LOS PUEDES COMPRAR EN TU TIENDA GameSHOP MAS CERCANA, O SI LO PREFIERES LLAMA AL TELEFONO

967 507 269

ALBACETE
Pérez Galdós, 36 - Bajo
02003 - Albacete
Tlf.: 967505226

ALICANTE
Pardo Gimeno, 8
03007 - ALICANTE
Tlf.: 965227050

ALICANTE
Avda. de la Libertad, 28
ELCHE
03206 - Alicante
Tlf.: 966660553

BADAJOZ
Avda. Antonio Chacón, 4
ZAFRA
06300 - Badajoz
Tlf.: 924555222

BARCELONA
Santiago Rusiñol, 31 - Bajos
SITGES
08870 - Barcelona
Tlf.: 938942001

BARCELONA
Boulevard Diana
Escolapis, 12 - Local 1B
VILANOVA I LA GELTRU
08800 - Barcelona
Tl.: 938143899

CADIZ
Benjumeda, 18
11003 - Cádiz
Tlf.: 956220400

GIRONA
Rutlla, 43
17007 - Girona
Tlf.: 972410934

HUELVA
Villanueva de los Castillejos, 1
21700 - Huelva
Tlf.: 959229680

LLEIDA
Unio, 16
25002 - LLeida
Tlf.: 973264077

MADRID
La del Manojo de Rosas, 95
Ciudad de los Angeles
28021 - Madrid
Tlf.: 917237428

MALAGA
Trapiche, Local 5
MARBELLA
29600 - Málaga
Tlf.: 952822501

MURCIA
Avda. Juan Carlos I, 41
Residencial San Mateo
LORCA
30600 - Murcia
Tlf.: 968407146

PONTEVEDRA (Vigo)
PROXIMA APERTURA

SEVILLA
Plza. Bib - Rambla, 1
"Parque Alcosa"
41019 - Sevilla
Tlf.: 954673006

VALENCIA
Gran Via Marqués de Turia, 64
46005 - Valencia
Tlf.: 963334390

VIZCAYA
General Eraso, 8
48014 - Deusto - BILBAO
Tlf.: 944478775

SI TIENES UNA TIENDA O PIENSAS ABRIRLA, INFORMATE SOBRE NUESTRA RED DE FRANQUICIAS EN EL TELEFONO

9 67505226

Dos Jugadores | Tarjeta de memoria Compatible | D-Shock/Analógico COMPATIBLE

EDITOR	Electronic Arts	FABRICANTE	Accolade
DISPONIBLE	Sí	ORIGEN	Estados Unidos
PRECIO	7.990 pesetas	GÉNERO	Carreras todo terreno

Test Drive 4x4

¿Esto qué es? **¿Otra entrega de *Test Drive*?** ¿Y encima resulta que es divertida? **¿No se agotarán nunca las maravillas?**



Como puedes ver, *Test Drive 4x4* no es el simulador de carreras más atractivo, pero sí es rápido, frenético y bastante divertido.









Tras el éxito relativamente inesperado del primer *Test Drive: Off Road*, resultaba poco menos que inevitable que Accolade volviera al ataque con una continuación. Lo que sí resulta sorprendente es que *Test Drive 4x4* es, en realidad, bastante divertido. No es que sea de impacto, vaya, pero es mucho más divertido que la mayoría de las entregas de *Test Drive*.

La idea básica del primer juego permanece inalterable: escoges entre distintos vehículos reales y compites en una amplia variedad de carreras por todo el mundo. Si ganas suficientes competiciones, tienes acceso a unas cuantas más y a no menos de 13 coches extra, la mayoría de ellos versiones mejoradas de los ocho modelos básicos (un par son nuevos del todo).

Además del modo arcade sencillo, existe una opción World Tour en la que tienes que comprar vehículos y abrirte camino en varios tipos de carreras. Ganar te proporciona más dinero, que a su vez puedes invertir en la compra de mayores y mejores monturas.

Al principio, la impresión que da *Test Drive 4x4* es bastante buena. Los gráficos no son nada del otro jueves, pero sí bastante rápidos, y los camiones, jeeps y demás vehículos resultan veloces y sensibles a las órdenes que reciben; de hecho lo son bastante más que los supuestos súper coches de *Test Drive 5*. Sin embargo, lo mejor del juego son los diseños de las pistas y el excelente uso del Dual Shock. Todas las competiciones transcurren por circuitos que nada tienen que envidiar a una montaña rusa, sin apenas un instante deslucido entre brincos, topetazos y los numerosos obstáculos que hay que esquivar. Y gracias al Dual Shock sientes todos y cada uno de ellos. Tras un par de carreras, las manos te dolerán de la tensión por mantener todo bajo control. Es probable que éste sea el único apartado completamente realista.

Por desgracia, estos aspectos positivos se ven desinflados por un par de problemas incómodos. El peor es la dificultad del juego, o si lo prefieres, la habilidad sobrehumana de los conductores dirigidos por la CPU. Incluso en el nivel de dificultad «Normal», consiguen mucho mejor rendimiento de sus camiones y jeeps que tú. Los diferentes índices de velocidad máxima, aceleración y conducción de cada tipo de vehículo pierden así todo significado. Es muy frustrante ver cómo te alcanzan camiones que sabes que NO son más rápidos que tú. Por si fuera poco, los circuitos tienden a ser demasiado estrechos y, en realidad, son demasiado largos, de manera que acabar a veces se convierte en un verdadero alivio. La caja de cambios automática también tiene problemas por la naturaleza todo terreno de las carreras, que tampoco ayuda.

En resumen, *Test Drive 4x4* es un entretenido juego de carreras, pero carece de la profundidad y sutileza de simuladores más realistas como el soberbio *Colin McRae Rally*. Y la novedad pronto desaparece.







Cada vehículo posee características únicas.





La mayoría de las carreras tienen una sección subterránea.

Alternativas...

Colin McRae Rally	10/10	PSM20
V-Rally	9/10	PSM9

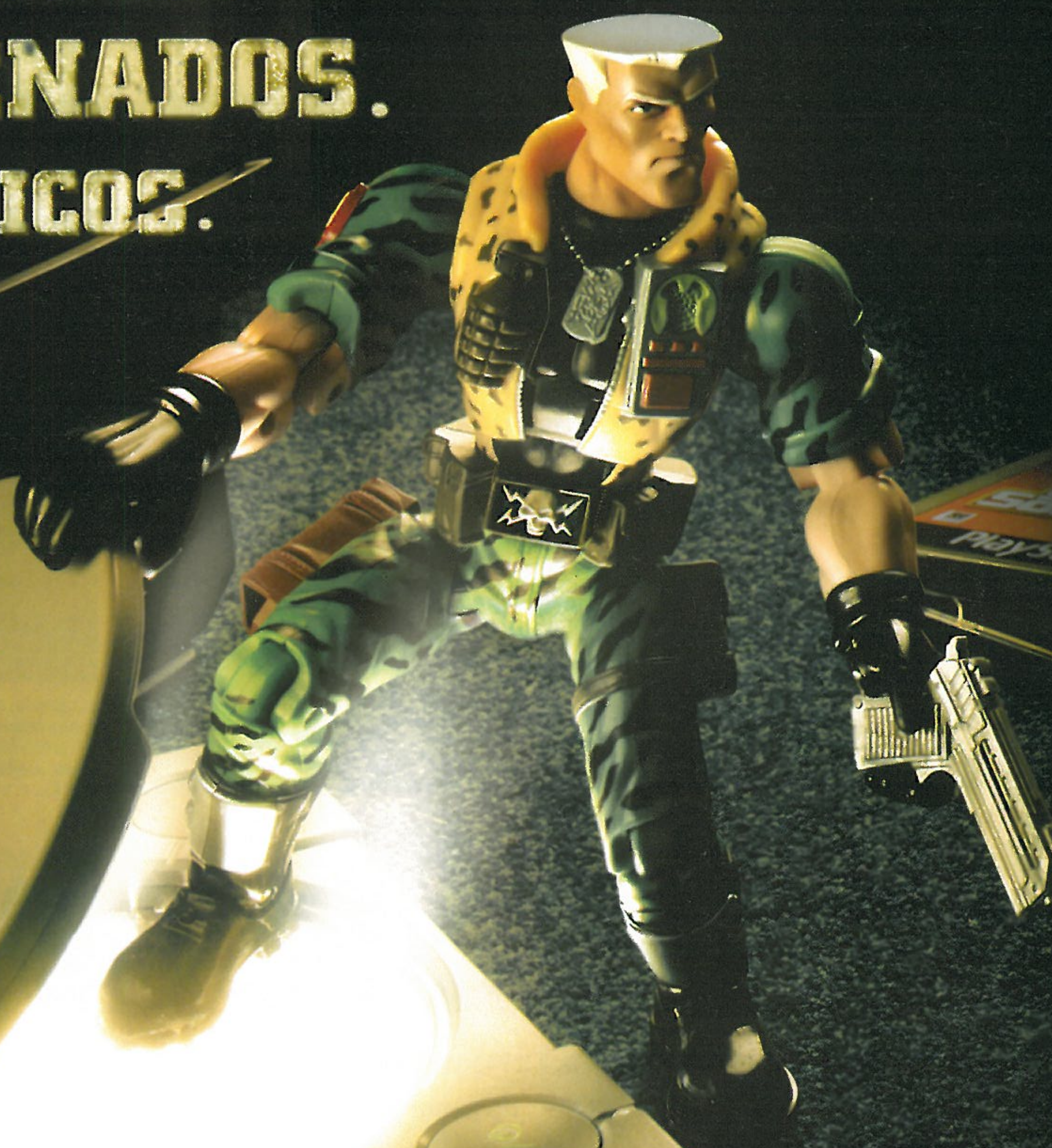
VEREDICTO

GRÁFICOS	Rápidos, pero algo torpes en algunos puntos	8
ACCIÓN	También rápida y divertida, pero un poco repetitiva	7
ADICTIVIDAD	Un montón de carreras y vehículos por descubrir	6

Divertidos saltos y tortas todoterreno, pero puede resultar frustrante. En el fondo carece de la profundidad de sus más serios competidores.

7 SOBRE 10

DUROS.
ENTRENADOS.
TERRORÍFICOS.



Y PEQUEÑOS.







GRAN VIDEOJUEGO. PEQUEÑOS GUERREROS.

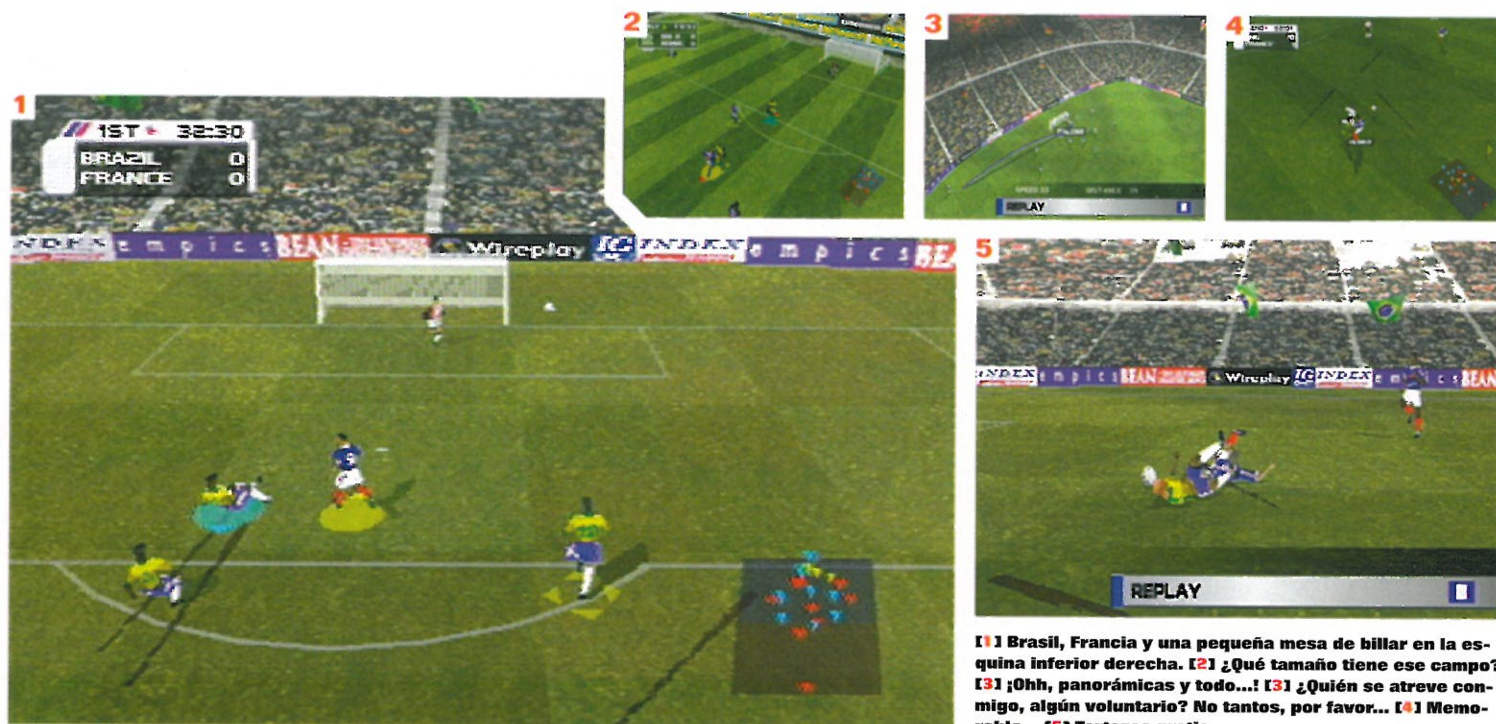
PEQUEÑOS GUERREROS; LA PELÍCULA, EN LOS CINES A PARTIR DEL 9 DE OCTUBRE. JUGUETES DISPONIBLES EN LAS MEJORES TIENDAS.





Distribuye **ELECTRONIC ARTS SOFTWARE** Edificio Arcade Rufino González 23 bis Planta 1.º Local 2 28037 Madrid Tel. 91 304 70 91 Fax. 91 754 52 65

TELÉFONO **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91 754 55 40**



[1] Brasil, Francia y una pequeña mesa de billar en la esquina inferior derecha. [2] ¿Qué tamaño tiene ese campo? [3] ¡Ohh, panorámicas y todo...! [3] ¿Quién se atreve conmigo, algún voluntario? No tantos, por favor... [4] Memorable... [5] Tortazos gratis.

Actua Soccer 3

Gremlin va al encuentro de la tercera entrega de la serie, pero quizá fuese mejor que los veteranos de *Actua Soccer* colgaran las botas...



Actua Soccer 3 se inicia con un nostálgico viaje hacia el mundo de los recuerdos, con imágenes retrospectivas de momentos inolvidables del fútbol. Algo irónico si consideramos que el simulador de Gremlin empieza a parecer tan anticuado como las clásicas escenas de Di Stefano en su mejor momento. Comparado con los jugadores de gran tamaño de *ISS Pro* y con los más pequeños pero detallados profesionales de la saga *FIFA*, las sólidas ejecuciones de Michael Owen, Ravanelli y otros en *Actua Soccer 3* se reflejan por casualidad en una jugabilidad robusta y torpe. Es algo más que un simple juego de dar patadas, pero como EA y Konami refuerzan constantemente sus equipos, *Actua Soccer 3* no puede competir con las frescas piernas de sus dos rivales.

El mayor problema reside en su fundamento. La saga de *Actua Soccer* nunca se ha visto agraciada con el sistema de control más intuitivo, pero se diseñó cuando otros simuladores de fútbol también aprendían a jugar. El sistema de pase y chute resulta simple, pero exagerado, ya que los pases se suceden sin uso aparente del momento. Un pase en *Actua* es todo o nada: o llega a su objetivo o se para en seco. Lo mismo puede decirse de los chutes, y aunque se ha progresado en la facilidad de ejecución de tiros con el balón controlado y disparos sin parar la pelota, gráficamente continúan siendo sosos. De todos modos, tiene poco del control total o implícito de otros simuladores y carece de movimientos de parada del balón, regate y blo-

TIENE POCO DEL CONTROL TOTAL O IMPLÍCITO DE OTROS SIMULADORES...



[1] Roberto Carlos y su impresionante lesión muscular. [2] Toma gol...







■ EDITOR	Infogrames	■ FABRICANTE	Gremlin
■ DISPONIBLE	Sí	■ ORIGEN	Gran Bretaña
■ PRECIO	7.990 pesetas	■ GÉNERO	Simulador de fútbol

«IN ENGLISH, PLEASE...»



***Actua Soccer 3* gana por puntos a *FIFA 99* en cuanto a su brillante lista de equipos, pero, claramente, el de Gremlin es un título hecho a medida de nuestros colegas ingleses. Se agradece la inclusión de una extensa selección de clubs internacionales, entre los que se encuentran algunos de menor importancia, como las Islas Cook o Letonia, pero la cuestión es que un sistema de contraseña descubre listas para el *Dream Team* de equipos escogidos entre las ligas pasadas más importantes de la historia británica. Y la mismísima tercera división Barnet [equivalente a una Segunda B]. El Manchester United resulta muy efectivo, mientras que el Liverpool disfruta de un auténtico desconcierto de estrellas, con Michael Owen alineado junto a figuras como Kevin Keegan y Mark Lawrenson. Muy interesante...**

QUEREMOS SUBRAYAR QUE, COMO SIMPLE ARCADE, *ACTUA SOCCER 3* ESTÁ BIEN, AUNQUE SEA LIMITADO.

queo. Se podría argumentar que Gremlin buscaba la simplicidad de un juego arcade, pero la limitada variedad de chutes hace poco por emular el deporte real o por sustentar el atractivo del juego. También contribuye a la sensación de prehistoria el rígido sistema de cámaras. En *ISS Pro*, cada volea se destaca hasta verse con la luz más favorable, mientras que *Copa del Mundo 98* de EA insistió en enfatizar la riqueza de movimientos disponibles con cámaras que se desplazan de forma automática para cubrir las jugadas más interesantes. *Actua 3*, por su parte, utiliza un sistema panorámico tirante y poco eficaz, mientras que las repeticiones a larga distancia omiten a menudo ese instante espectacular que muestra tu destreza. Sin embargo, para ser justos, la poca flexibilidad de las cámaras no es más que un fallo en un juego muy bien presentado.



Además, ofrece una amplia gama de equipos internacionales, mientras que modos ocultos contienen equipos «gloriosos» que presentan a los once jugadores más poderosos de la mayoría de los equipos de Gran Bretaña (ver *«In English, please»*). La lástima es que no podamos contar con el doblaje de los comentarios al castellano, otro detalle que le aleja decididamente del podio, en primer lugar, porque son ya unos cuantos los títulos del género localizados a la perfección, con voces que nos resultan familiares y que contribuyen a sumergirnos en la acción. En segundo lugar, porque sí se ha hecho un esfuerzo por contratar a dos comentaristas profesionales de reconocido prestigio para la versión anglosajona. ¿Acaso no nos merecemos el mismo trato?

Queremos subrayar que, como simple arcade, *Actua Soccer 3* está bien, aunque sea limitado. El liderato en PlayStation evoluciona a pasos agigantados, y mientras *FIFA 99* se precipita hacia movimientos cada vez más esmerados para obtener una jugabilidad rápida y divertida, Gremlin se dedica a conectar cables a un armatoste que está hecho polvo. Si tiene que continuar la saga *Actua Soccer*, tendrá que hacerlo desde los fundamentos. EA tenía fe en las bases de su juego, pero tardó casi seis entregas en hacerlo bien. El fútbol en PSX ha recorrido un largo camino durante ese tiempo, y en lugar de esperar a que la saga *Actua* alcance su sexto lanzamiento y empiece a salir bien, quizás sería preferible que Gremlin retirase la versión actual y buscase en otros horizontes para continuar con la serie. La presentación no puede salvar un juego y, por desgracia, *Actua Soccer 3* es el equivalente de Romario en PlayStation: una simple sombra del gran jugador que fue en otro tiempo.

[1] ¡Chuta, maldita sea! [2] ¿Fuera tácticas? ¿Defender como el Arsenal de los ochenta? [3-4] Más imágenes raras.

















***Actua* hace lo que puede, pero no consigue evitar que se le noten las patas de gallo. ¿Cuál será el próximo paso?**

Alternativas...

ISS Pro 98	9/10	PSM22
Actua Soccer 2	9/10	PSM13
ISS Pro	9/10	PSM6
Copa del Mundo 98	9/10	PSM18

VEREDICTO

PlayStation Magazine 25

■ GRÁFICOS	**Jugadores rígidos y torpes y movimiento artificial 6**
■ ACCIÓN	**Muestras de senilidad. 6**
■ ADICTIVIDAD	**Multitud de opciones pero demasiado simple. 5**

Con *FIFA* e *ISS Pro*, no puede competir. Carece de una amplia variedad de movimientos y no logra transmitir la naturaleza fluida del deporte auténtico.

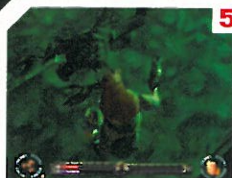
6 SOBRE 10

[1] A medida que progresas puedes conseguir armas de cierto calibre. [2] La vida es sueño... ¡SSSHBOUM! [3] Hay munición en los barriles. [4] No es precisamente Lara... [5] No te des un baño de ácido.













O.D.T.

¿O.D.T.? ¿Qué se esconde tras esas siglas? ¿Oh Dios, Terrible? ¿Olvídate ¿O sólo Ordinariez De Tentativa? **No, es *Or Die Trying*.** Ah, bueno, así, vale...





Odiarás este juego. Durante las dos primeras horas de partida, maldecirás la funesta combinación de su irritante diseño de niveles y su delicado sistema de control. Tu pad sufrirá las consecuencias cuando se vea arrojado de uno a otro extremo de la habitación, tu sangre hervirá y tus honorables padres creerán ciertas sus sospechas sobre lo pernicioso de los videojuegos para tu salud mental. *O.D.T.* es, sin lugar a dudas, demasiado duro.

La acción tiene lugar en una impresionante torre (ver recuadro *¿Cómo he llegado hasta aquí?*), y es evidente que no ha pasado ninguna inspección de obras, porque no hay una sola valla de seguridad. Da un mal paso y te precipitarás al abismo mortal. Inquietante.

Sólo cuando perseveras (cosa que harás, si has tenido que pagar por él o si te han obligado a analizarlo) *O.D.T.* empieza a mejorar. El complicado sistema de con-

LOS PUZZLES SON LO BASTANTE DUROS COMO PARA ENGANCHARTE, PERO NO TANTO COMO PARA ABURRIRTE...









[1] ¿Te has quedado sin munición? Suerte que también eres experto en artes marciales. [2] Cada personaje es especialista en dos de los cinco tipos de armamento. [3] El «hundimiento» del Nautiflyus. Sí, es un nombre un poco tonto para un dirigible. [4] Venga, hombre, esos pectorales.





■ EDITOR	Psygnosis	■ FABRICANTE	Psygnosis
■ DISPONIBLE	Sí	■ ORIGEN	Gran Bretaña
■ PRECIO	7.990 pesetas	■ GÉNERO	Aventuras en 3-D




El primer jefe de fin de nivel, que se alza sobre ti terroríficamente. [2] Pero se le puede derribar con uno o dos estacazos.

trol comienza a parecerte más práctico que irritante y te das cuenta de todo lo que tu personaje es capaz de hacer (ver recuadro *Libertad de movimiento*). El alcance y la complejidad del juego se tornan fascinantes, en lugar de agobiantes. Existen múltiples tipos de armas, de los que cuatro son *power-ups* para tu pistola. Hay granadas que lanzar, minas que soltar y salir pitando y 16 hechizos.

El juego tiene ocho niveles, diseñados con sus propias texturas y monstruos, que encajan relativamente bien en la atmósfera de los escenarios. Los escenarios de cada nivel cuentan también con sus propios elementos, que interrumpen la típica rutina de «explorar y disparar» para añadir algo nuevo. Una de las salas, por ejemplo, te enfrenta a tres armas fijas que te atrapan en un maldito fuego cruzado; en el centro hay otra acorazada a la que tienes que trepar para responder al fuego hostil.

Al final de cada nivel hay un gran enemigo con el que tienes que ajustar cuentas. La clave para vencerlos reside de más a menudo en una combinación de inteligencia y control que en el frenético tiroteo a discreción.

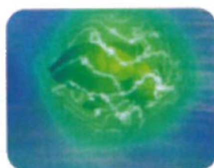
Lo que significa todo esto es que, pese a las numerosas imperfecciones de sus gráficos, *O.D.T.* es, de hecho, un juego bastante bueno. **Logra crear una atmósfera especial mientras deambulas por lugares peligrosos, y tus dedos trabajan lo suyo, porque, por bueno que seas, ciertos movimientos requieren la perfección a los mandos.** Además, los puzzles son lo bastante duros como para engancharte, pero sin ser tan difíciles como para resultar agobiantes o monótonos. Para colmo, los ocho niveles son enormes, por lo que tardarás un siglo en pasarte el juego. Es una lástima que *O.D.T.* tenga que compartir estantería con *Tomb Raider 3*, que tiene mejores gráficos y puzzles igual de brillantes, por lo menos.



Desde luego, *O.D.T.* no es un título para gente de voluntad variable. Su increíble dureza y la gran concentración que exige lo hacen perfecto para veteranos, aunque, la verdad, debería tener una curva de aprendizaje más apropiada. Curiosamente, el primer nivel es quizá el más difícil, y te arrebatará una o dos vidas en tu intento de penetrar en la misteriosa torre. «O muere en el intento», vaya.

¿CÓMO HE LLEGADO HASTA AQUÍ?

La verdad es que el argumento está bien. Desprovisto de cualquier tipo de duendes, naves espaciales o coches de carreras, trata del transporte de una mística perla verde a un lugar seguro a bordo de un dirigible a gas, el Nautiflyus. Después de sufrir graves desperfectos en una tormenta, el Nautiflyus se estrella en una extraña e imponente torre situada en un área inexplorada. Los cuatro miembros de la tripulación son enviados en busca de los materiales necesarios para la reparación, mientras el Capitán se queda vigilando la nave. Eliges con cuál de los cuatro personajes vas a jugar [cada uno con sus propios defectos y virtudes, por supuesto] y la acción empieza justo a continuación.


EL ALCANCE Y LA COMPLEJIDAD DEL JUEGO TE TRANSPORTAN DEL AGOBIO A LA FASCINACIÓN.



LIBERTAD DE MOVIMIENTO

Una de las cosas más impresionantes de *O.D.T.* es la cantidad de movimientos diferentes que puede realizar tu personaje. Además de los usuales correr, saltar, dar un paso al lado y escalar, puedes avanzar arrastrándote, retroceder, balancearte agarrado a las vigas, agacharte y rodar. También te impresionará la cantidad de elementos con los que puedes interactuar. No hay casi nada que no puedas escalar o sobre lo que no puedas saltar, incluidos los monstruos...










Alternativas...

Tomb Raider	10/10	PSM1
Tomb Raider 2	10/10	PSM13
Time Commando	8/10	
Fade To Black	8/10	
The Fifth Element	4/10	

VEREDICTO

■ GRÁFICOS	Variado, ambientado, pero pobretón	6
■ ACCIÓN	Muy dura y por ello muy gratificante	7
■ ADICTIVIDAD	Tan inmensa como la torre	8

Un juego decente que, pese a contar con un argumento original, no resulta de fácil manejo. Los gráficos, inestables, desmerecen su audacia.

7 SOBRE 10

Dos Jugadores | Tarjeta de memoria Compatible | D-Shock/Analógico COMPATIBLE

EDITOR	Electronic Arts	FABRICANTE	Accolade/Pitbull
DISPONIBLE	Sí	ORIGEN	Estados Unidos
PRECIO	7.990 pesetas	GÉNERO	Carreras arcade

Test Drive 5

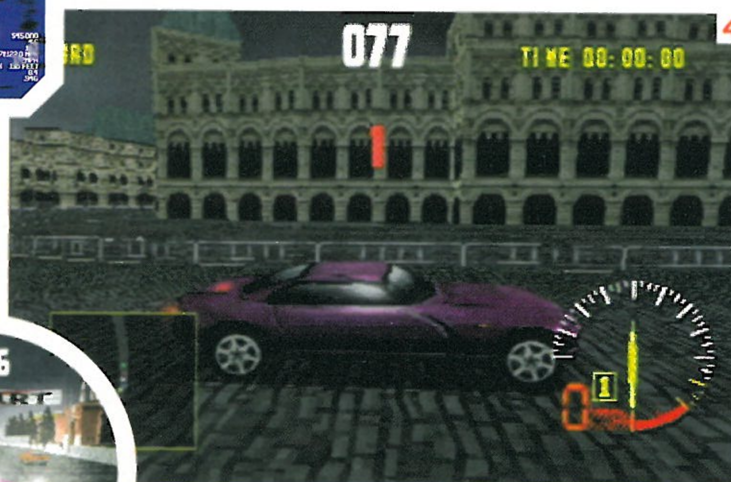
El, en apariencia, imparable *Test Drive* vuelve con una quinta entrega, pero ¿ha valido la pena el esfuerzo?







[1-3] La variedad de circuitos y coches disponibles es impresionante, pero todo resulta demasiado parecido cuando estás metido en el juego. [4] Una vez que se inicia la carrera, todo en general empieza a perder gas. Una verdadera lástima.



Algunos juegos poseen un atractivo innegable. Después de todo, la oportunidad de conducir algunos de los deportivos más potentes y caros del mundo resulta muy seductor. *Test Drive 5* es incluso más tentador que la mayoría, puesto que hace alarde de algunos modelos nuevos e incluso de algunos *concept cars* que aún no se comercializan. Las toscas líneas del *TVR Speed 12* o el hábil refinamiento del *Aston Martin Project Vantage* se hacen difíciles de resistir. Por desgracia, todas estas promesas sólo consiguen que el juego sea aún más decepcionante.

El problema es que, al igual que en las entregas anteriores, *Test Drive 5* no se deja manejar demasiado bien. Puede que tenga gran cantidad de coches suntuosos para escoger, pero cuando entras en la carrera, todos los vehículos se conducen de forma muy similar y poco realista, incluso en la configuración de «simulación». Resulta un tanto alarmante descubrir que los mejores deportivos del mundo son inestables sin excepción por encima de los 160 kilómetros por hora, se conducen como auténticas cafeteras, tienen un agarre mínimo y tardan años en llegar a algún sitio casi a la velocidad máxima.

En el lado positivo, podemos decir que hay montones de carreras y campeonatos donde escoger. La mayoría son competiciones por las calles en las que te ves serpenteando el tráfico y esquivando coches de policía, y resulta sugerente, pero no suficiente. Después de simuladores como *Gran Turismo*, *TOCA Touring Car* y *Colin McRae Rally* es difícil divertirse con un juego como éste. Que sea un arcade y un simulador no es malo, pero, para eso, tendría que proporcionar mucha más diversión para competir con los simuladores de carreras más realistas disponibles para PSX, y *Test Drive 5* no lo consigue.

En lugar de eso, resulta un tanto decepcionante. Para hacer justicia, diremos que está lejos del peor simulador para PSX y que un año o dos atrás habría resultado notable. Sin embargo, debido al número de simuladores sensacionales entre los que se puede escoger en la actualidad, *Test Drive 5* no puede estar a la altura de la competición.

Alternativas...

Gran Turismo	10/10	PSM18
Colin McRae Rally	10/10	PSM20
TOCA Touring Car	9/10	PSM13
Test Drive 4	7/10	PSM14





Los accidentes no serán muy realistas, pero son divertidos.



Algunas carreras podrían calificarse de muy tontas...

VEREDICTO

GRÁFICOS	En general, telones de fondo y coches poco convincentes	7
ACCIÓN	Divertido al principio, pero algo frustrante después	6
ADICTIVIDAD	Gran cantidad de coches especiales para adquirir, si quieres	6

Promete bastante más de lo que ofrece. Existen otros muchos simuladores que merecen más tu atención.

6 SOBRE 10

¡Suscríbete!

A PLAYSTATION MAGAZINE Y PARTICIPA EN EL SORTEO DE...

PlayStation Magazine

Deseo suscribirme a *PlayStation Magazine* por un año (12 números) al precio especial de 9.945 ptas. (15% de descuento sobre el precio de portada) y participar en la promoción vigente. (Europa: 11.745 ptas. Resto del mundo: 14.475 ptas.)

Nombre y apellidos: ....
....
Calle: ....
Población: ....
Provincia: .... C.P.: ....
Teléfono ....

Forma de pago

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.
☐ Tarjeta de crédito
☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.º ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nombre del titular: ....
Caducidad: ....
Firma:

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)

Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros:
Calle: ....
N.º: .... Población: ....
C.P.: .... Provincia: ....
N.º ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
(Clave del banco) (Clave y número de control de la sucursal) (N.º de cuenta o libreta)

Nombre del titular: ....
de la cuenta o libreta: ....

Ruego a Uds. se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a **MC Ediciones S.A.**

Firma del titular

............., a .... de .... de 199 ...
(Población) (Fecha) (Mes)

¡Un pack con los últimos juegos Platinum (*Soul Blade, Time Crisis, Mickey's Wild Adventure y Hercules*) para cada uno de los cinco ganadores!











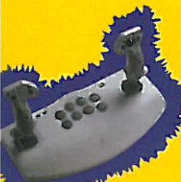
Remite el boletín adjunto por carta o fax a:
MC Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 BARCELONA
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63
o escribe a: suscripciones@mcediciones.es

• Ganadores de un mando Dual Shock de Sony:

Juana Aguilera Sánchez	(Huelva)
Ramiro Cabanes Martínez	(Burgos)
Pablo Cantón Benito	(Burgos)
Carlos Sergio Díaz Rodríguez	(Las Palmas de Gran Canaria)
Manuel Garrido Domínguez	(Vizcaya)
José M. de la Guardia Rodríguez	(Santa Cruz de Tenerife)
Daniel Lloret Malexis	(Alicante)
Angel Marín Sánchez	(Badajoz)
Amanda Regidor Lobo	(Guipuzcoa)
Javier Seoane Rodríguez	(Guadalajara)

PlayStation. Son muchos y todos legítimos.

DUAL SHOCK



ANALOG JOYSTICK



RATÓN



neGcon



ASCII PAD



ASCII STICK



NAMCO ARCADE STICK

G-CON 45



MEMORY CARD



LINK CABLE



EURO AV CABLE



MULTI TAP



ESTUCHE-BOLSA PARA CONSOLA



PORTA CD'S



Todo el **PODER** en tus **MANOS**
www.playstation-europe.com

La gama más amplia de accesorios y periféricos para conectar a tu PlayStation.

Toda la HISTORIA *PSM* a tu alcance...

11



CD 11: ***Formula 1 '97, Rapid Racer, Nightmare Creatures, Fantastic Four, Rosco McQueen***

12



CD 12: ***Croc, PaRappa the Rapper, Test Drive 4, Abe's Oddyssee (demos jugables)***

13



CD 13: ***Tomb Raider 2, Ace Combat 2, Broken Sword 2, Colony Wars, Machine Hunter (demos jugables)***

14



CD 14: ***Crash Bandicoot 2, TOCA, G-Police, Felony 11-79, Shadow Master, Hercules (demos jugables)***

15



CD 15: ***Grand Theft Auto, Pandemonium 2, Power Soccer 2, Courier Crisis y Frogger (demos jugables)***

16



CD 16: ***Actua Soccer 2, Judge Dreed, Formula Karts, Discworld 2 y Rosco McQueen (demos jugables)***

17



CD 17: ***Resident Evil 2, Gex 3D, Rascal, Dynasty Warriors, Terra Incognita (demos jugables)***

18



CD 18: ***MotorHead, Newman Haas Racing, Z, Nightmare Creatures, Crime Killer (demos jugables)***

19



CD 19: ***Three Lions, Timeshock, Cardinal Syn, Forsaken, Dead Ball Zone, Kula World, Kick Off World (demos jugables)***

20



CD 20: ***Gran Turismo, Dead Or Alive, Bomberman World, WCW Nitro, Deathtrap Dungeon, Klonoa, Colin McRae Rally, WarGames (demos jugables)***

21



CD 21: ***Tommi Mäkinen Rally, Blast Radius, Circuit Breakers, Treasures Of The Deep, Total Drivin', Theme Hospital, Ghost In The Shell (demos jugables)***

22



CD 22: ***Demo exclusiva de Tekken 3***

23



CD 23: ***Tombi, Ninja, World League Soccer, Circuit Breakers, S.C.A.R.S., Test Drive 5, G-Darius (demos jugables)***

24



CD 24: ***Tomb Raider 3, Spyro The Dragon, Colony Wars - Vengeance, Bust A Groove, Victory Boxing 2, Wreckin' Crew, Sentinel Returns, Future Cop: LAPD, Mah-Jongg (demos jugables)***

---

corta por aquí

Consigue los números anteriores de *PlayStation Magazine* a 975 ptas. cada uno
[+ 350 ptas de gastos de envío]

PÍDELOS INDICANDO CLARAMENTE TU NOMBRE Y DIRECCIÓN A:
MC Ediciones, S.A., Pº San Gervasio 16-20, 08022 – BARCELONA

Nombre y apellidos: ....
....
Calle: ....
Población: ....
Provincia: .... C.P. ....
Teléfono ....

DESEO RECIBIR, AL PRECIO DE PORTADA LOS EJEMPLARES SEÑALADOS CON UNA X

11☐ 12☐ 13☐ 14☐ 15☐ 16☐ 17☐ 18☐ 19☐ 20☐ 21☐ 22☐ 23☐ 24☐

Forma de pago

☐ Contra Reembolso
☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.
☐ Tarjeta de crédito
☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.º ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ / ☐☐ ☐☐
(caducidad)

Nombre del titular: ....

Firma:

feedback, *PlayStation Magazine*, MC Ediciones, S.A., Paseo San Gervasio 16-20, 08022 Barcelona

feedback

En esta sección puedes exponer tus puntos de vista sobre el mundo PlayStation. Desde los más benévolos y moderados a los más viperinos y alambicados.

DUALIDADES



¡Hola! Me llamo Iñaki Iglesias y soy nuevo en el mundo PlayStation. Adquirí mi primer número de *PSM* el pasado 13 de agosto. Antes de nada felicitaros por esta fabulosa revista, en especial el número 23. En serio, muchas felicidades, ¿no os sentís orgullosos? Quisiera que me contestarais unas cuantas dudas.

1. ¿*Medievil* o *Crash 3*? Justificad la respuesta si no os importa, y decidme si son compatibles con el Dual Shock.
2. Tengo el Dual Shock y realmente es maravilloso. Cada vibración está perfectamente realizada para cada tipo de situación. ¿Ha pensado Sony en algún mando que saque humo, se enfríe, se caliente...? Si no lo ha pensado ya le he dado una idea.
3. Tengo un amigo que se quiere comprar la PlayStation, pero sus padres le dicen que no. Dadme, por favor, unas razones para poder convencer a sus padres. Muchas gracias.

Ahora un comentario sobre el tema ese de pedir teles de 26 pulgadas. Les he comentado a mi hermana y a su novio, que están amueblando su casa, que la gente anda diciendo que a ver si a alguien le sobra una tele de 26 pulgadas. Y me han dicho que a ellos les da igual las pulgadas que tenga, que si a alguien le sobra una tele...

Saludos a los que hacéis la mejor revista del mundo y a Mariano, Sergio López Romano, Vicente Gómez Gómez y Pepe Marín Ameneiros.

Iñaki Iglesias Iruretagoyena
Elgóibar (Guipúzcoa)

Es verdad, todo el mundo nos felicita, ¿no es curioso? La razón es simple: cuando alguien no lo hace, apuntamos la dirección del remitente en una lista negra y se la damos al novio de la directora. Y eso es el fin. El novio de la directora fue el actor que contrató Capcom para la *motion capture* de *Resident Evil*... Felicitarnos es sano.

1. Difícil decisión. *MediEvil* se basa más en matar y resolver puzzles; *Crash* es un plataformas puro y duro, mejor hecho pero más lineal. A lo mejor *Spyro* te gusta más. Deberías probar los tres antes de decidirte. Todos son compatibles con el Dual, pero el que mejor funciona con él es *Crash 3*.

2. Sí, se está trabajando en muchos proyectos. Hay algunos encantadores, como el llamado «Dual Puaj»: cuando matas a un zombi en *RE*, te salta a la cara un escupitajo; el «Dualai Lama» se pone a rezar cuando vas a llegar a un jefe; el «Duele, Mamá» suelta descargas eléctricas y, en lugar de vibrar como el Dual Shock, te hace vibrar a ti. Todavía no sabemos cómo funcionan el «Dualí Babá», el «Duale Caña» y el «Dualtónicos Anónimos», pero los nombres prometen, ¿no?

3. Cómprensela, por favor. O, al menos, cómprenle la revista, para que se entretenga...

DIRECTO AL GRANO

Hola, soy Javi, de Barcelona. Quería haceros unas preguntas:

1. ¿Conocéis *Commandos* para PC? ¿Saldrá en PlayStation?
2. El juego *Pushy 2*, ¿cuándo está previsto que salga a la venta? Por cierto: es muy bueno. ¿Hay o saldrán más títulos de este estilo?
3. Echo de menos jugar a *Destruction Derby 2*, con juegos como *Colin McRae* o *GT*, ya ni lo apunto. ¿Saldrá o está previsto hacer algún juego tan bestia como *Destruction Derby 2* con gráficos como los de *Colin*?
4. Leí la entrevista a José Manuel, director de la FAP, mi pregunta es, si se puede colocar una anticopia a una cinta VHS, ¿por qué no se puede en un CD-ROM? Si hacer copia de seguridad o copia para uso propio es ilegal, ¿por qué se venden las grabadoras, como la Philips que anuncian en televisión? Yo pienso que a Sony le interesa que se pueda piratear su consola, lo que pierde en juegos, lo recupera en la venta de consolas. La gente compra PlayStation porque es fácil piratear y los juegos salen tirados de precio, cosa que en la N64 no sucede. Ya me diréis algo.

Un saludo,

Javi
(Barcelona)

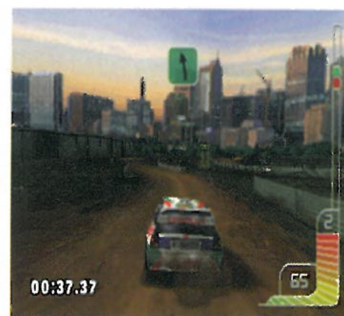
1. Lo conocemos, una auténtica pasada, pero muy complicado. No hay noticias de que vaya a pasarse a PlayStation, pero si te sirve de consuelo —a nosotros sí, desde luego— *Metal Gear Solid* comparte muchas cosas con él. Y es más divertido.

2. No. Es un título diseñado con la Net Yaroze. Los juegos desarrollados con esta consola no se comercializan. Los incluimos en los discos de demos para que veas lo que se puede llegar a hacer con un kit de desarrollo como ése.



3. Bueno, sí, pero no... Te podría servir *Carmageddon 2*, pero es increíblemente violento. Puede que no llegue con toda la sangre a PlayStation (si llega). En Nintendo 64, por ejemplo, sí que saldrá, pero las mentes puras de Nintendo han sustituido las personas y animales «atropellables» por zombis. No sabemos qué pasará con él en PlayStation... En cualquier caso, ni siquiera *TOCA 2* y *C3 Racing* son tan bestias como *DD2* (aunque gráficamente muy superiores a *Colin*).

4. Bueno, es un tema escamoso. El caso es que, salga o no beneficiada Sony, el resto de las compañías que trabajan en juegos para PlayStation no venden consolas, y pierden mucho dinero con la piratería.



SED MÁS SEVEROS

Soy aficionado a PlayStation desde hace dos años y desde el primer día no puedo vivir sin ella. Estoy esperando a que lancen la PSX2 para comprármela lo más pronto posible. Me gustaría que añadierais a vuestra revista un artículo sobre los gráficos e imágenes de los mejores juegos y que pusierais un apartado para los mejores.

1. ¿Qué juego será mejor, *Tomb Raider III* o *Metal Gear Solid*? ¿Cuál será más largo?
2. ¿Los gráficos de *Metal Gear* son mejores que los de *Tomb Raider*?
3. ¿Qué juegos de coches, de los que van a salir nuevos, me recomendaríais?
4. ¿Y de fútbol?
5. ¿Y de baloncesto?
6. ¿Me podríais adelantar información sobre *NBA Tonight*?
7. ¿En que se diferencian *Final Fantasy VII* y *Final Fantasy VIII*?
8. ¿En qué aspectos se diferencian *NBA Live '98* de *NBA Live '99*?
9. ¿Saldrá para PSX *Resident Evil 3*? ¿Cuándo?

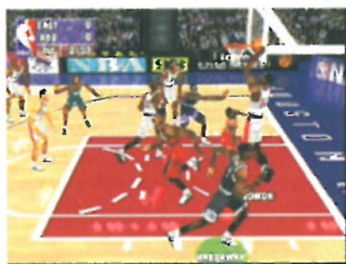
Ah, y ¿por qué puntuáis tan alto algunos juegos...?

Javi Toro
Algodonales (Cádiz)



Nosotros también estamos ansiosos por conocer a la sucesora de nuestra consola, ¿qué te crees? En cuanto a lo de una sección de los mejores juegos... Vaya, no es tan fácil. Las compañías se nos comerían con patatas si, además de dar puntuaciones modestas a sus juegos, los apartáramos de los buenos.

1. Será mejor *Metal Gear Solid*, pero más largo *Tomb Raider III*.
2. Sí. No hay comparación posible.
3. *TOCA 2* no está mal (lo encontrarás analizado en este mismo número), pero *C3 Racing* es mejor. No obstante, si aún no tienes *Colin McRae Rally*, continúa siendo la mejor elección. Todavía no sabemos mucho sobre *Ridge Racer 4* ni *GT2*, pero ambos prometen.
4. *ISS Pro '98*.
5. *NBA Live '99*.
6. *NBA Tonight* es el trabajo de una compañía denominada Radical Entertainment, pero todavía no está confirmado su lanzamiento en España.
7. *Final Fantasy VIII* contará con personajes más realistas, dado que su diseño se basará en mapas de texturas más que en sombras Gouraud, como sucedía en *FFVII*. También variará su aspecto: en lugar de ser personajes estilo manga se parecerán más a personas de carne y hueso. Todos aparecerán en pantalla durante su recorrido por el escenario, en lugar de concentrarse en uno solo, como ocurría hasta ahora. Además, habrá dos personajes nuevos: junto con Laguna Loire y Squall Leonhart aparecerán Irvine Kinneas, un joven *cowboy* con coleta incluida, y Selphie Tilmit, un personaje femenino que lleva una ¡motosierra!
8. *NBA Live '99* cuenta con una IA mejorada, por lo que los jugadores reaccionan de manera más verosímil a todas las situaciones que se producen en la cancha. En el apartado gráfico es donde más se aprecian las mejoras: los jugadores han aumentado de tamaño y sus polígonos conforman texturas mucho más nítidas. Además, el juego incluye más de 30 expresiones faciales de jugadores de la NBA auténticos y animaciones en las gradas. Las pantallas de ayuda también se han mejorado y ahora son más útiles que en versiones anteriores.
9. Sí, pero la espera será larga. No se lanzará hasta finales de este año o principios del 2000.



VISIONARIO

Hola. Me llamo Paco, tengo 13 años y querría saber unas cuantas cosas:

1. ¿Cuándo va a salir *FIFA '99*?
2. En la segunda misión de Claire de *Resident Evil 2*, cuando tomas el detonador, ¿dónde está el plástico?
3. ¿Cuándo vais a sacar más pósters gigantes?
4. ¿Cuál es el mejor juego de PlayStation?
5. ¿Qué me recomendáis: *Colin McRae*, *Formula 1 '98* o *Need for Speed 3*?
6. ¿Por qué no sacáis un CD especial coches? Sería bestial.
7. ¿Está *PC Fútbol* para PlayStation?
8. ¿Por qué tarda tanto en encenderse la consola?
9. ¿Cómo puedo limpiar los CD?

Paco Gamberce
Badalona (Barcelona)

1. Ya disponible.
2. A ver, el explosivo plástico lo tienes que haber conseguido antes. Después del cuarto oscuro de grabar, sigues a la izquierda hasta que llegas a una puerta gris. Entras por ella y, a la izquierda, frente a unas flechas y algo de película, está lo que buscas.
3. Nunca es tarde cuando la dicha es buena. Paciencia.
4. Difícil pregunta, ¿no crees? Los mejores, en plural, son *Tekken 3*, *Colin McRae Rally*, *ISS '98* y *Metal Gear Solid*. Más o menos.
5. Léase la respuesta anterior y búsquense juegos de coches.
6. ¿Destrozar un coche para hacer un CD con él? Qué desperdicio. En fin, si tanto te interesa, te recomendamos *PlayStation Especial Carreras*. Es un extra dedicado en exclusiva a juegos de carreras (de todo tipo) con un disco de demos de ese tipo. Ya lo tienes en cualquier quiosco.
7. No.
8. No acabamos de pillarlo. ¿Qué entiendes tú por encenderse? ¿Cargar juegos? Si es así, la tardanza se debe al software, no al hardware.
9. Si quieres dejarlos relucientes, utiliza un trapo mojado en agua con lavavajillas y limpia el CD desde el centro hacia afuera, perpendicularmente a las líneas. Después sécalo con un paño y verás cómo reluce.

UN HOMBRE TÍMIDO

Saludos. He decidido mantenerme en el anonimato (no está bien visto que un hombre de mi edad «juegue» con una consola, y mucho menos que escriba a una revista de esta índole), respondiendo únicamente al nombre de Ángel.

Lo primero, felicitaros por vuestra revista, la mejor del mercado sin ninguna duda. Tras el peloteo un capón: vuestra demo exclusiva de *Tekken 3* es la misma que está incluida en la demo que actualmente se regala al comprar una PSX. ¿Dónde está la exclusividad? Casi suena a timo.

No puedo evitar daros las gracias por la enorme demo, casi dos horas, de *Tombi*. Cuando comenzó el juego no me pareció nada del otro barrio, pero



a los cinco minutos estaba completamente enganchado a las aventuras de esta especie de Hulk prehistórico. Seguramente lo acabaré comprando.

Preguntas:

1. Después de la brasa que todo el mundo ha dado con *Tekken 3*, ¿seríais tan amables de proporcionarme trucos para *Dead or Alive*? Bastaría con decirme cómo puedo activar los seis menús de Configuración Extra o la forma de acceder a los personajes ocultos (me han dicho que hay dos).
2. En un número de este verano hablabais de Activision y de un proyecto para pasar *Quake 2* de PC a consola, pero no se ha vuelto a publicar nada al respecto. Agradecería algo de información sobre lo que podría llegar a ser este juego.
3. Un aviso para los lectores de la revista. Si te has pasado *Doom* a nivel pesadilla ni se te ocurra comprar el juego *Ghost in the Shell*. 7.500 pesetas por una tarde. Es un juego magnífico pero excesivamente fácil. Tan sólo alguno de los enemigos finales da algún que otro quebradero de cabeza para cualquier veterano de *Doom*, *Doom 2*, *Heretic*, *Hexen*, *Duke Nukem 3D*, y juegos de similar corte.

Para finalizar, un pequeño discurso sobre el tema de moda: la piratería. Cada uno es muy libre de hacer lo que quiera, pero yo opté por no pinzar el integrado. No tengo tiempo material para jugar a los pocos juegos que tengo, si quiero juegos baratos los compro de Platinum o acudo a las tiendas de cambio o segunda mano (en Madrid hay un montón de ellas, incluido el rastro) y por último no quiero arriesgarme a que la consola se me rompa. Allá cada uno, pero yo lo tengo muy claro.

Abur. No incluyo mi dirección en el sobre pero sabed que soy del Gran Sur de Madrid.

Ángel Anónimo
(Madrid)

Ya, ya. Lo que pasa es que tienes miedo de nuestras chanzas (siempre sanas) y de que la gente te señale por la calle (seguro que ya lo hacen). Bien, vale, no nos meteremos contigo, si es eso lo que quieres. Agárrate fuerte al marcapasos, que seguimos:
Es verdad que somos la mejor

revista del mercado, pero nos encanta oírlo. Y en cuanto al capón, no te preocupes, nosotros nos los estamos dando todavía desde que lo vimos. No teníamos ni idea de que PlayStation saldría con esa demo, la verdad.
***Tombi* es muy adictivo, pero cuesta convencer de eso a los fans de los polígonos. Ten en cuenta que su aspecto es idéntico al de los juegos «normalitos» de las consolas de 16 bits.**
1. Menú de opciones extra: tienes que cumplir con bastantes requisitos para acceder a sus (siete) categorías. Es muy largo de explicar, lo incluiremos en la sección *Top Secret* del mes que viene, ¿vale? En cuanto a... ¿dos personajes secretos? Vaya, nosotros sólo conocemos uno, Raidou. Para jugar como Raidou debes acabar el juego con todos los personajes, y ganar sus primeros trajes.
2. Ahí siguen, esos chicos. La última vez que lo vimos fue en la ECTS de Londres. Tenía un aspecto alucinante. A su lado estaba la versión para N64, así que, al mismo tiempo que jugamos con la de PlayStation, nos echamos unas risas con la de 64 bits... Vaya diferencia, parece increíble. En serio: *Quake II* promete. Los gráficos apenas se pixelan, y todo apunta a que se convertirá en el mejor *shoot 'em up* en primera persona para PlayStation. Pero no tiene fecha prevista. Aún.
3. Cierto. El juego está bien (tampoco es ninguna maravilla), pero le pasa lo que a *Disruptor*: te lo pasas en un suspiro. ¿Has probado *Disruptor*? No te lo pierdas: es corto, pero uno de los mejores *shooters* en primera persona de PSX (si no el mejor).
Muy bonito el discurso. A ver si todos nuestros lectores toman ejemplo. Hasta pronto, Ángel-Anónimo del Gran Sur de Madrid. Y recuerdos a los del Pequeño Sur.

¡UNA DAMA!

Hola, me llamo Montse, tengo 45 años y desde Navidades tengo una PlayStation. Os acabo de conocer, porque yo compraba *SuperJuegos* y *Hobby Consolas*, pero la verdad es que tener un CD de demos me ha gustado, así puedo ver los juegos antes de comprarlos. A mí me gusta el rol y los plataformas, pero no sé si es que soy muy difícil de contentar o que no hay juegos para mí: los que me gustan son aquellos en los que puedo conducir al protagonista y luchar a mi manera, pero los que he encontrado son de lucha por turnos, tú sólo tienes que dar las instrucciones y los protagonistas luchan solos.



Sólo he encontrado un juego que se adapta a mis exigencias: *Alundra*. ¿Hay alguno más? También me gustaría alguno juego tipo *Herc's Adventures*.
Un gran favor: si alguien sabe como pasarse *Herc's Adventures*, ¡que me lo diga! Tengo que ir en busca del fuego para cargarme a la Hidra y no sé por dónde.
Montse Arévalo
(Manresa)

Esperamos que, con el tiempo, encuentres en *PlayStation Magazine* más razones por las que quieras comprarla. El CD es importante, de eso no nos cabe la menor duda, pero... que no sea la única razón, por favor.
En cuanto a los juegos de rol, la verdad es que no hay mucho de lo que te gusta. *Final Fantasy VII* es el rey por el momento, pero a base de batallas por turnos. Y el rey de las batallas en tiempo real es *Alundra*. Todo lo que veas a partir de estos dos, en el género de rol, será inferior. Aun así, puede gustarte mucho *Diablo*, ya que, además de ofrecer cuatro personajes distintos que luchan siempre en tiempo real, los escenarios se regeneran aleatoriamente. Ninguna partida es igual a otra. *Unholy War* también es muy curioso: una especie de juego de ajedrez y de lucha al mismo tiempo. Éste sí que es por turnos, pero de una forma un tanto particular.
En fin, ¿alguien sabe como pasarse *Herc's Adventures?*



SIEMPRE LLEGO TARDE

Hola. Soy nuevo en este mundo. Estoy todo el día enchufado a mi PlayStation, y si no estoy jugando, estoy leyendo vuestra revista.
Ahí van mis preguntas:
1. ¿Hay algún truco para pasar de nivel en *Tomb Raider*?
2. ¿Vosotros qué me recomendáis: *Spyro The Dragon* o *Crash Bandicoot 3*?
3. ¿Para cuántos jugadores es *F1* en versión Platinum?
4. De los siguientes juegos Platinum, ¿cuál es el mejor? *Porsche Challenge, F1, Ridge Racer Revolution, Tekken 2.*
5. ¿Tendrá *Crash Bandicoot 3* una intro?
6. Y por último, ¿cuántas faltas de ortografía he cometido?
Por favor publicad esta carta, si es posible, en *PSM*24. Adiós amigos.
Andrés Platero
Estella (Navarra)

Todos hemos pasado por eso. Lo malo es que la «fase Play» es algo que empieza... pero no parece acabar nunca.
1 ¿En qué *Tomb Raider*? ¿El primero? ¿No consigues pasarte el primer nivel? Dinos dónde te has quedado (de lo contrario, no podremos echarte una mano).
2. Son completamente diferentes. *Crash* es más frenético y simpático; *Spyro*, más dulzón y «liberal». Prueba los dos antes de decidirte.
3. Para los mismos que la versión original (dos, mediante cable de enlace, con dos consolas y dos teles). El único juego, por ahora, que se ha modificado al pasar a Platinum, ha sido *V-Rally* (se han actualizado algunos coches).
4. *F1* y *Tekken 2*.
5. ¿Hemos entendido bien la pregunta? ¡Cómo puedes dudarlo!
6. No has tenido suerte. Tu carta no llegó a tiempo, lo sentimos. Y en cuanto a las faltas... Vaya, sólo sabemos contar hasta dos millones.

EL SABER NO OCUPA LUGAR

Hola. Hace poco que tengo una PSX (unos seis meses) y compro vuestra revista desde el número 18. Las demos son alucinantes, y la revista aún más. He comprado otras revistas, pero sinceramente la vuestra es la mejor. Ahí van esas preguntas:
1. ¿Cuándo saldrá en España *Final Fantasy VIII*?
2. ¿Merece la pena *Heart Of Darkness* en comparación con otros títulos de su género?
3. ¿Cuándo se lanzará *Resident Evil 3*?
4. Tengo *Tekken 2, Tomb Raider 2* y *Resident Evil 2*, ¿qué otros juegos me recomendáis?



5. ¿Cuánto costará la PS2?
6. He visto *Ninja* en la demo de este mes y me ha gustado mucho, ¿cuánto cuesta?
7. ¿De que trata *Expediente X*? ¿Tiene buenos gráficos?
Me he fijado en que cada vez ponéis más juegos en las demos. ¡Seguid así!
Jonathan Fernández Hernández
Talavera de la Real (Badajoz)

La verdad es que nuestra revista vale su peso en oro, es cierto. Comprar otras publicaciones es tirar el dinero, no se lo aconsejamos a nadie...
1. Todavía no está confirmada la fecha de lanzamiento de *FFVIII*.
2. Depende. ¿A qué te refieres con «otros títulos de ese género»: a plataformas o a plataformas en 2-D? Está bien comparado con otros 2-D, como *Skull Monkeys*, pero no alcanza la calidad general de *Abe's Oddysee* ni su continuación. Y como plataformas, comparado con cualquier juego poligonal, es bastante mediocre. Sinceramente: con todo lo que te falta por ver en PlayStation, no te recomendamos *Heart of Darkness* en absoluto.
3. Según nos ha confirmado Virgin, *Resident Evil 3* se lanzará probablemente para PSX a finales del año que viene o a principios del 2000.
4. *Tekken 3, Tomb Raider III* y, cuando salga, *Resident Evil 3*. No, es broma. *Tekken 3* es imprescindible, pero hay muchos otros títulos que no pueden faltar en una buena colección de juegos: *Metal Gear Solid* (a ver si llega pronto), *Colin McRae, Wipeout 2097* (ahora en Platinum), *GT, Crash 3, Spyro the Dragon, Final Fantasy VII...*
5. ¿Quieres el precio en euros o en dracmas?
6. El precio de *Ninja* es de 8.990 pesetas.
7. Todavía no hemos sacado nada en claro sobre él, pero parece ser que el título te sumerge en una aventura en la que, con la ayuda de Mulder y Scully, deberás resolver increíbles misterios entrevistando testigos, examinando pruebas, y encajando pistas. ¡Qué emoción!

¡YA A LA VENTA!



PLAYSTATION TRUCOS 4

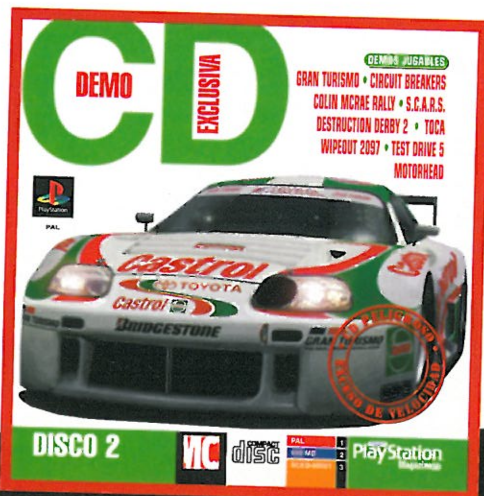


CON UN VÍDEO DE REGALO

Y ADEMÁS...



PLAYSTATION ESPECIAL CARRERAS



CON CD DE REGALO

EN CONTRA DE LA CREENCIA POPULAR, HAY PARTIDOS FÁCILES EN EL FÚTBOL INTERNACIONAL... AQUÍ TE OFRECEMOS LAS MEJORES COMBINACIONES DE JUGADORES Y CONSEJOS DE ESTRATEGIA PARA MARCAR CIENTOS DE GOLES GLORIOSOS Y AYUDARTE A SALIR DE SITUACIONES IMPOSIBLES EN EL CAMPO.

ISS PRO '98



EQUIPO 1: BRASIL

Si necesitas ganar, juega como Brasil. Así de sencillo. Poseen el mejor equipo con diferencia en *ISS Pro '98*. Ronaldo deja atrás a cualquier defensa con facilidad —sólo Owen le iguala en ese aspecto— y su destreza en el tiro no es menor. Encáralo a puerta y le será más difícil fallar que marcar.

Pero antes del partido en sí has de formar la estructura perfecta que le cree oportunidades al pelado. Olvida el 4-3-3, que los demás delanteros brasileños no valen gran cosa. Mucho mejor una formación 3-5-2A: suele haber al menos 2 brillantes y robustos centrocampistas en la persona de Denilson o Dunga. Ya puedes controlar el medio campo y soltar incontables pases en profundidad hacia Ronaldo.

En el ámbito defensivo andas un poco flojo, sí, pero casi siempre marcarás más goles de los que encajarás. No obstante, si eres algo paranoico siempre puedes poner a Roberto Carlos de líbero. Lo que le falta en estatura lo suple con su vertiginosa velocidad.

En cuanto a estrategias a seguir, el contraataque funciona mejor para los brasileños que para cualquier otro equipo gracias a su rapidez. Y con Roberto Carlos en su habitual demarcación de lateral izquierdo, el ataque por la banda izquierda es toda una garantía de gol.





Es un consejo la mar de simple, pero juega como Brasil y tus opciones de victoria aumentarán al instante. Es el equipo definitivo.



EQUIPO 3: NIGERIA

En un día bueno, Nigeria es como Croacia y Brasil en uno, aunque también puedes tener una pájara y perder 3-0 con ellos. Pero son sin duda uno de los tres mejores equipos, y si escoges la formación adecuada son la mar de divertidos.
La clave estriba en usar su condición atlética. Nada de florituras:





Para un juego ofensivo, Nigeria es uno de los pocos equipos capaces de igualar la velocidad y fuerza de Brasil.

elige un 3-4-3C y bombardea a tu pobre oponente con una oleada tras otra de ataques. Sus pases son a veces un poco caprichosos, así que tú asegúrate de conseguir el balón y correr con él, manteniendo una estrategia de ataque por el centro cada vez que tengas el balón.
Como Croacia, Nigeria también es fuerte desde el punto de vista defensivo. Así que tienes bastante con poner tres hombres ahí, usando uno de líbero. Si juegas bien, la pelota apenas llegará tan lejos.



EQUIPO 2: CROACIA

Tal vez no sea el equipo más elegante del mundo, pero si necesitas sacar al menos un marcador respetable, o quieres optar a marcar un gol tras una escapada, Croacia son tus chicos por la sencilla razón de su fuerza.
Como quizá habrás supuesto, para realizar un fútbol de brega colectiva necesitarás fuerza y fondo. La formación que mejor funciona es el «árbol de Navidad» 4-5-1. Esto significa en esencia poner a Davor Suker al frente y atestar el medio campo y la defensa. Como son tan duros, es muy improbable que salgas malparado en los centros. Pero Croacia es además sorprendentemente rápida en defensa, así que olvida el sistema del líbero y juega con una zaga de cuatro en línea y la estrategia del fuera de juego. Es difícil de perfeccionar, pero vale la pena practicarla un poco, y con ella no tendrás que defender todo el rato en tu propia área de castigo. La otra estrategia a elegir es un buen contraataque. Suker siempre está al acecho buscando ese gol inmerecido.







Con Croacia, un equipo muy fuerte en defensa, se puede sacar más de una victoria cautelosa.









ESTRATEGIAS

No todas las estrategias que activas con los botones del lomo son especialmente relevantes, así que hemos elegido las tres que mejor funcionan.

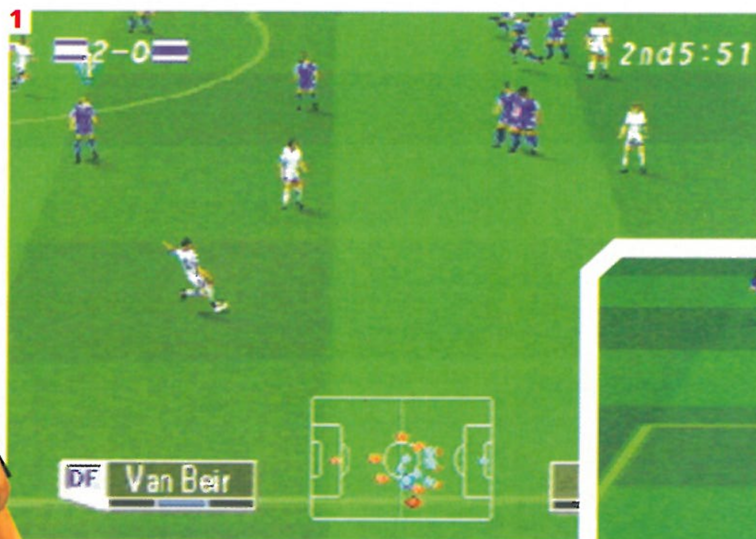
1. Contraataque
Puedes escoger dos estrategias a la vez, y ésta siempre debería estar en tu arsenal. Funciona igual de bien tanto si juegas con una formación defensiva como con una ofensiva. El mejor momento para empezar a usarla es justo tras despejar un córner, pero si te encuentras con un poco de espacio en el medio campo, te brinda los jugadores extra para lanzar un auténtico ataque a puerta.

2. Fuera de juego
Es probablemente la más difícil de dominar, pero merece la pena si juegas contra alguien que domina a la perfección el arte de meter balones en profundidad. En esencia, se trata de intentar anticiparte a tu rival, pero si ves claramente que va a haber un pase peligroso, procura burlarlo.

3. Ataque por el centro
Con un equipo basado en un medio campo fuerte, el ataque por el centro funciona perfectamente. Como en un contraataque, sólo que más campo arriba, el mejor lugar para usarlo es cuando dispones de espacio y delanteros ante ti a los que pasar. Enseguida te verás superando en número a los defensas.

4. Ataque por la izquierda
Una estrategia fantástica si cuentas con Roberto Carlos en tu equipo. Para hacerla funcionar a la perfección, pulsa el botón del lomo justo antes de la línea de medio campo. Es perfecto para obtener el apoyo que necesitas para conseguir un buen centro a puerta.

5. Ataque por la derecha
Como por la izquierda, claro, pero vale la pena mencionarlo porque también hay una baza defensiva. Si te encuentras excluido por intrusos atacantes o miras en la dirección incorrecta y no puedes girarte, elige enseguida esta formación. Pronto recibirás el respaldo necesario para despejar el peligro.





[1] Tener a tus jugadores concentrados en medio del campo facilita mucho la transformación en defensa o en ataque. [2] Los centros suelen acabar en gol.

TOCA 2: Touring Cars

■ EDITOR **Proein**

■ GÉNERO **Simulador de carreras**

■ PROGRAMA **Demo jugable**

Cuando apareció *TOCA Touring Car Championship*, fue toda una sorpresa. Después de todo, a Codemasters se le conocía más que nada por la diversión arcade de *Micro Machines V3* y no porque hubiera creado alguna vez simuladores de carreras de calidad. Desde entonces, Codemasters ha seguido en la misma línea con el excelente *Colin McRae Rally* y, ahora, con una nueva versión de *TOCA*.

TOCA 2: Touring Cars supera al original en casi todo. Contiene unos gráficos muy detallados que, a pesar de tener una resolución alta, funcionan al doble de velocidad que los de la primera entrega. Incluye además un montón de coches y circuitos nuevos y todos los cambios que se han producido este año en las normas. Esta demo exclusiva te permite degustar unas sabrosas vueltas al circuito de Silverstone a bordo de un Honda Accord Touring Car o del Van Diemen Formula Ford.



¡Maldita sea! Otra vez en la posición 16...

■ **Controles**

←	Girar a la izquierda
→	Girar a la derecha
⊗	Acelerar
⊡	Frenar
△	Cambiar de vista
↓	Vista trasera

La demo de *TOCA 2* es compatible con los periféricos analógico y Dual Shock. Usa el stick izquierdo para girar y el derecho para acelerar y frenar. Los demás controles permanecen igual.

■ **Características adicionales**

La versión definitiva de *TOCA 2* incluye todos los coches y equipos de la competición de este año, más un modo de campeonato completo y tal cantidad de circuitos que ni siquiera un Audi A4 podría aguantar hasta el final. Además, también podrás escoger entre una selección de coches de apoyo, formada por coches Formula Ford, TVR, Jaguars y muchos otros.

■ **Información adicional**

Encontrarás el análisis completo de *TOCA 2: Touring Cars* en este mismo número. Descubre qué es lo que le diferencia del juego original y por qué sobresale por encima de los mejores juegos de carreras actuales.



Music

■ EDITOR **Proein**

■ GÉNERO **Creación de música y vídeo**

■ PROGRAMA **Demo jugable**

Codemasters, que nunca ha dudado en dotar a sus juegos de un cariz radical, está a punto de lanzar el creador de música más amplio y con más funciones que jamás haya conocido PlayStation. Con un título muy acertado, *Music* no es un juego como tal. Se trata más bien de una pieza de software muy potente que te permite crear tus propias melodías con una interfaz fácil de entender e incluso sincronizarlas con un vasto surtido de efectos de vídeo muy psicodélicos. *Music* no es sólo muy fácil de usar, es también increíblemente flexible y muy entretenido. Todo lo que tienes que hacer para confeccionar un tema es elegir unos cuantos *riffs* de la biblioteca y colocarlos en el mezclador de pistas. No te vas a creer lo divertido que es mover los iconos alrededor de la pantalla hasta que no lo pruebes, de modo que venga, pon en marcha la demo...



Complicado por fuera, fácil por dentro... *Music* es una joya.

■ **Controles**

←, ↑, →, ↓	Mover el cursor
START	Reproducir tema/vídeo
SELECT	Editar modo
SELECT + START	Volver al menú principal
⊗	Colocar *riff*/imagen (escuchar *riff*/tema del modo Library)
⊡	Borrar *riff*/imagen
◎	Quitar el sonido
△	Deshacer
L1	Introducir *riff*/imagen de Library
L2	Cambiar entre los modos de audio y vídeo
R1	Introducir *riff*/imagen del editor
R2	Activar vídeo de pantalla completa

■ **Características adicionales**

La versión definitiva de *Music* incluye 750 *riffs* pregrabados y 300 imágenes (*riffs* de vídeo). Te permite confeccionar fácilmente secuencias mediante el enhebrado de los *riffs* y las imágenes que escojas. Asimismo, te permite crear tus propios *riffs* e imágenes con un amplio surtido de instrumentos y efectos.



■ **Información adicional**

Encontrarás el análisis completo de *Music* en este número. Búscalo y échale una ojeada ahora mismo.

¿Problemas con tu CD?

Estos programas son preproducciones de las versiones definitivas de los juegos. Si se te cuelgan, haz *reset* y cárgalos de nuevo. Si tu disco de demos es defectuoso, envíanoslo y te remitiremos uno nuevo.

Formula 1 '98





A ver si estás de acuerdo con todos esos anuncios de la tele después de jugar una partida con *F1 '98*.

■ EDITOR	**Psygnosis**
■ GÉNERO	**Simulador de carreras**
■ PROGRAMA	**Demo jugable**

Si eres un fan de la exitosa serie de juegos de carreras de Fórmula 1 de Psygnosis, lo más seguro es que se te haya hecho la boca agua con sólo pensar en la versión de este año. Pero también es posible que aún no tengas el juego y estés un poco preocupado por algunas de las puntuaciones que ha cosechado.

Como aquí en *PSM* somos muy buena gente, nos las hemos apañado para ofrecerte esta demo exclusiva. Así podrás descubrir por ti mismo si *F1 '98* es la respuesta a tus plegarias.

La demo presenta el circuito Canadian Grand Prix de Montreal y la posibilidad de escoger entre los corredores de los equipos McLaren y Ferrari. Notarás que el coche de cada equipo posee características diferentes, de modo que prueba los dos.

■ **Controles**

←	Girar a la izquierda
→	Girar a la derecha
⊗	Acelerar
◎	Frenar
R2	Alejar la vista
L2	Acercar la vista
↓	Vista trasera

La demo de *F1 '98* es compatible con los periféricos analógico y Dual Shock. Usa el stick izquierdo para girar y el derecho para acelerar y frenar. Los demás controles permanecen igual.

■ **Características adicionales**

La versión definitiva de *F1 '98* incluye, por supuesto, todos los equipos, corredores y coches del campeonato de este año, por no mencionar los 16 circuitos disponibles y una amplia gama de modos de juego, desde las carreras individuales del tipo arcade hasta el Campeonato de 1998 al completo.

■ **Información adicional**

F1 '98 fue analizado hace un par de números, en *PSM* 23. Léete el PlayTest de arriba abajo para averiguar sus pros y sus contras.

O.D.T.

■ EDITOR	**Psygnosis**
■ GÉNERO	**Aventuras en 3-D**
■ PROGRAMA	**Demo jugable**

El último aspirante a la corona de Lara Croft llega de la mano de Psygnosis y enfoca de manera algo diferente el género de las aventuras en 3-D. *O.D.T. (Or Die Trying)*, aunque se parece en muchos aspectos a la clásica serie de Eidos, introduce nuevos giros a la fórmula.

Incluye varios personajes y un sistema de juego más envolvente, que incorpora algunos elementos muy ingeniosos de los juegos de rol en cuanto al desarrollo de los personajes.

Si bien *O.D.T.* no puede igualar a *Tomb Raider 3* en lo referente a gráficos, sí que es verdad que tiene su propio atractivo. Así que ánimo, date tiempo para aprender los controles y juega una partida con el nivel del juego que te ofrece esta demo exclusiva.

■ **Controles**

↑	Correr hacia delante
↓	Caminar hacia atrás
↓,↓	Girar 180 grados
←	Girar a la izquierda
→	Girar a la derecha
⊗	Disparar
◎	Saltar/trepar/usar
▣	Agacharse
▣+Cruceta	Rodar
△	Lanzar
R1	Cambiar munición de la pistola
L1	Hechizo
R2+Cruceta	Paso a un lado/moverse lento
▣+↑+R2	Arrastrarse
SELECT	Inventario
START	Pausa

■ **Características adicionales**

La versión definitiva de *O.D.T.* incluye una selección de cuatro personajes, cada uno con sus puntos fuertes y débiles, así como un par de héroes secretos a los que podrás acceder si acabas el juego. Hace gala de una serie de niveles inmensos, muy difíciles de superar. La acción presenta mogollón de saltos, carreras, disparos y problemas que resolver.

■ **Información adicional**

Encontrarás un análisis pormenorizado de *O.D.T.* en el ejemplar de *PSM* que tienes entre manos. Te preguntarás cómo lo hacemos para incluir análisis y demo en el mismo número, ¿no?



Cintura de avispa, pelo largo... No hay duda de que *O.D.T.* es un juego polarizado.

Psybadek







Oh, luces brillantes... A Franz Klammer nunca le pasó nada parecido.



■ EDITOR	**Psygnosis**
■ GÉNERO	***Snowboard* futurista**
■ PROGRAMA	**Demo jugable**

Esta demo de Psygnosis te ofrece la posibilidad de probar *Psybadek*, un juego de carreras futurista que combina *snowboarding*, *surf* y *skateboarding*. Y lo hace poniendo a tu disposición un ingenioso *hoverboard* para surcar por entre las pistas de una estación de deportes de invierno.

La demo incluye uno de los primeros niveles, un circuito para trineos por el que deberás correr a toda velocidad, agarrando las estrellas brillantes y esquivando los pingüinos torpes que se pasean por ahí.

■ **Controles**

- ← Girar a la izquierda
- → Girar a la derecha
- ↓ Frenar
- ⊗ Acelerar
- ◎ Disparar
- ⊡ Saltar
- ⊛ Girar 180 grados
- R1 Ajustar la cámara (botón apretado)
- R2 Vista trasera
- L1 Medidor de piruetas
- L2 Agacharse

■ **Características adicionales**

La versión definitiva de *Psybadek* incluye una selección de varios personajes, montones de niveles con diferentes escenarios —entre ellos, unos extraños *shoot 'em up* con pingüinos y carreras de *snowboarding*— y todo un abanico de trucos y piruetas que puedes llevar a cabo.

■ **Información adicional**

Encontrarás un PrePlay en el número 24 de *PlayStation Magazine*, en donde explicamos lo que en su momento teníamos a favor y en contra de *Psybadek*. La suerte está echada. Ahora puedes verificarlo por ti mismo.



Moto Racer 2

■ EDITOR	**Electronic Arts**
■ GÉNERO	**Juego de carreras de motos**
■ PROGRAMA	**Demo jugable**

La secuela del entretenido título *Moto Racer* cuenta con la misma jugabilidad, sencilla pero adictiva. El elemento nuevo más sorprendente es la velocidad a la que pasan los decorados. La sensación de velocidad se hace muy real cuando tu enorme moto recorre como un rayo el paisaje.

Nuestra demo te permite montar la moto más sencilla y correr, para tu regocijo, en circuito asfaltado (Grand Prix) o todoterreno (recorrido Forrest).

■ **Controles**

- ← Girar a la izquierda
- → Girar a la derecha
- ⊗ Acelerar
- ◎ Frenar
- R2 Pirueta
- L2 Vista trasera

¿Problemas con tu CD?

Estos programas son preproducciones de las versiones definitivas de los juegos. Si se te cuelgan, haz *reset* y cárgalos de nuevo. Si tu disco de demos es defectuoso, envíanoslo y te remitiremos uno nuevo.

Esta demo de *Moto Racer 2* es compatible con los periféricos analógico y Dual Shock. Usa el stick izquierdo para girar y el derecho para acelerar y frenar. Los demás controles permanecen igual.

■ **Características adicionales**

Como podrías esperar, la versión definitiva de *Moto Racer 2* está lleno hasta los manillares de motos, circuitos y campeonatos. Dispone a su vez de un pequeño editor de circuitos en 3-D, muy hábil, que te permite crear cualquier tipo de circuito, desde un recorrido oval sencillo hasta una combinación tremenda de horquillas, saltos y chicanes complicados. Vaya, igual que cuando vas por la autopista...

■ **Información adicional**

Publicamos el análisis completo de *Moto Racer 2* en el número pasado, *PSM* 24, donde obtuvo una sólida puntuación de 7 sobre 10.





En asfalto o fuera de él nuestra demo de *Moto Racer 2* te permite saborear las dos caras del pastel del motorismo.

Lemmings

EDITOR	Psygnosis
GÉNERO	Juego de puzzles suicida
PROGRAMA	Demo jugable

En aquellos tiempos tan excitantes de los primeros ordenadores caseros de 16 bits, como el Amiga y el Atari ST, Psygnosis fue responsable de más momentos de pánico y nervios que cualquier otro fabricante en la historia de los juegos de ordenador. ¿El motivo? *Lemmings*, uno de los juegos de puzzles más simpáticos y adictivos que haya existido jamás. El juego original y sus ampliaciones se han fusionado ahora para su conversión a PlayStation. La demo de dos niveles te permitirá comprobar si aquello de que los juegos antiguos son mejores es verdad. Todo lo que tendrás que hacer es alcanzar un número concreto de lemmings a la salida de cada nivel, que tiene la apariencia de un templo pequeño.

Controles

←,↑,→,↓ Mover el cursor
⊗ Seleccionar
R1/L1 Desplazar pantalla a izquierda/derecha
R2/L2 Desplazarse a través de los iconos de acción

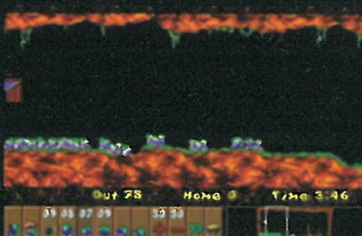
Características adicionales

La diferencia más importante entre esta demo y el juego definitivo es el número —y el diseño— de los niveles. El juego definitivo contiene docenas de carreras de obstáculos más complejas y peligrosas, muchas de las cuales pondrán a prueba tu imaginación y llevarán tus habilidades con el pad al límite.

Información adicional

Lemmings no ha conseguido colarse entre nuestras páginas de análisis, pero, si lo hiciese, saldría bien parado con un 7/10 bajo el brazo.





Parchís, Botones, Enrique y Ana... Si estás tan arrugado que recuerdas todo esto, te acordarás de lo bueno que es *Lemmings*. Ahora ya puedes ir a cobrar la pensión...

Blitter Boy

EDITOR	No está a la venta (Yaroze)
GÉNERO	*Shoot 'em up* arcade
PROGRAMA	Demo jugable



Blitter Boy es uno de los juegos más pulidos de Yaroze de un tiempo a esta parte. Es un sencillo *shoot 'em up* en el que debes correr a través de una serie de niveles, rescatando bebés y acompañándolos hasta la salida del teletransportador, al tiempo que te cargas los asquerosos fantasmas de gelatina que te salen al paso. Acércate a los bebés para hacer que te sigan y llévales luego hasta el teletransportador.



controles

←,↑,→,↓ Mover
⊗ Disparar hacia delante
◎ Saltar
◎ Correr
R2+⊗ Bombardear

Brian Lara Cricket

EDITOR	Proein
GÉNERO	Simulador de cricket
PROGRAMA	Vídeo

Si el ruido del cuero contra un bate desata tus pasiones, o bien te apuntas a *Brian Lara Cricket* o corres el riesgo de ser detenido. O ambas cosas. Asumiendo que sea el primer tipo de pasión, este vídeo de efectos sedantes te permite echar un vistazo a la encantadora animación en 3-D del juego y a su jugabilidad, sutil pero absorbente. Puede que el cricket no te parezca el tema más idóneo para un videojuego de calidad, pero Codemasters ha hecho un trabajo maravilloso con este título.





Silent Hill

EDITOR	Konami
GÉNERO	Aventuras en 3-D
PROGRAMA	Vídeo

No nos extrañaría que *Metal Gear Solid* haya sido sólo el inicio de una estrategia de la casa Konami para convertirse en el primer fabricante para PlayStation. Por lo menos, si nos atenemos a este vídeo de *Silent Hill*. Es una especie de combinación de *Twin Peaks* y *Resident Evil 2*, pero con la ambientación realista de *Tomb Raider*. *Silent Hill* está todavía en desarrollo y, sin embargo, tiene ya un aspecto increíble.



Net Yaroze

EDITOR	SCEE
GÉNERO	Net Yaroze
PROGRAMA	Vídeo

El precio del kit Yaroze está en estos momentos por las 57.000 pesetas, unas 30.000 pesetas menos que antes. Nunca has tenido tan a mano la posibilidad de programar tus propios juegos. Si eres capaz de usar C++, claro está. El paquete Yaroze viene con todo el software y las indicaciones necesarios, junto con una estupenda PlayStation de desarrollo. Podrás usar tu PC o Mac para programar tu propio software apto para PlayStation. Mírate este vídeo si quieres más información.





EL MES QUE VIENE

PLAYSTATION ODEON

Bueno. Esta vez sí: *PlayStation Magazine* ultima los detalles del estreno. Acomódate en tu butaca y prepárate para contemplar la prolífica (aunque no siempre espléndida) relación entre tu consola gris y las cintas de 35 milímetros.

ROLLCAGE

Profundizamos en la mecánica del nuevo juego de carreras de Psygnosis. Cabeza abajo, si hace falta.



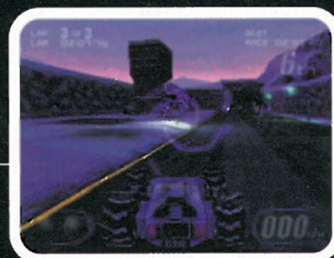
METAL GEAR SOLID

¡Más sobre el título al que todo el mundo quiere jugar!

EN EL CD **11 demos jugables**



World League Soccer '99 – Jugable
Rollcage – Jugable
Rival Schools – Jugable
Akuji The Heartless – Jugable
Wild 9 – Jugable
Monkey Hero – Jugable
Pool Shark – Jugable
Total Soccer – Jugable
Metal Gear Solid – Vídeo
LiberoGrande – Vídeo
Net Yaroze – Vídeo





Esto es lo planeado a día de cierre. Pero todos los contenidos de la revista están sujetos a cambios, así como los del disco de demos.


SONY

START GAMES

NUEVOS PRECIOS

DISTRIBUCIÓN A TIENDAS TLF--670.59.59.65

E-MAIL JJSAN@ARRAKIS.ES

COMPRA- VENTA- CAMBIO DE CONSOLAS Y VIDEOJUEGOS NUEVOS Y USADOS

ENVÍOS EN 24 HRS RECOGIDA GRATUITA EN TODA ESPAÑA -

CAMBIO DE JUEGOS X 1.000 PTS N-64 - PSX - SATURN

PEDIDOS TLF 96.539.34.75

TELÉFONO ESPECIAL CAMBIOS
639.90.16.16



19.900



1.950



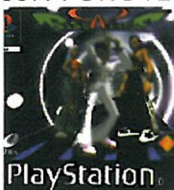
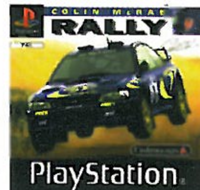


DUAL SHOCK
3.990

Dreamcast



CON CADA COMPRA REGALO SEGURO

ALUNDRA	EXODDUS	APOCALYPSE	AZURE DREAMS	BREATH OF FIRE 3	FIFA 99	MEDIEVIL	TENCHU
							
6.990	7.990	7.990	7.490	6.990	6.990	6.990	7.990
UST-A-GROVE	COLIN McRAE	COLONY WARS	CONSTRUCTOR	COOL BOARDERS 3	TOMBI	ISSPRO	ISSPRO 98
							
6.990	7.990	6.990	6.990	6.990	6.990	3.990	7.990
RASH BANDICCOT 3	FORMULA 1 98	GRAN TURISMO	HEART OF DARKNESS	O.D.T.	RETALIATION	MICKEY´S	RESIDENT EVIL 2
							
6.990	7.490	6.990	6.990	6.490	6.990	3.490	8.490
VAL SCHOOLS	SPYRO	TOURING CARS 2	TOMB RAIDER 3	TEKKEN 3	MOTO RACER 2	TOMB RAIDER	DUKE NUKEM
							
6.990	6.990	7.990	7.990	7.490	6.990	4.490	7.990

TUS TIENDAS EN:



JUAN CARLOS I, 47
JUNTO PLAZA CASTELAR
ELDA (ALICANTE)



BONO GUARNER,10
JUNTO ESTACIÓN RENFE
ALICANTE



CRISTOBAL SANZ, 26
FAX-965389189
ELCHE(ALICANTE)



CRONISTA REMIGIO VICEDO, 3
TLF 96.5525104
ALCOY(ALICANTE)



GRUPO

M·G·K INTERNATIONAL



¡ NO BUSQUES MAS !
TENEMOS TODAS LAS ULTIMAS NOVEDADES AL MEJOR PRECIO

TOMBRAIDER 3





Regresa de nuevo nuestra querida Lara con nuevas misiones, nuevas armas, nuevos enemigos, nuevas vestimientas y mucho más. No te lo pierdas!

ODDWORLD - ABE'S EXODDUS





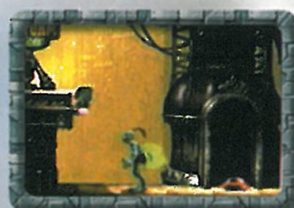


Nuestro amigo Abe y sus compañeros están en peligro otra vez, sólo tú puedes ayudarles a ganar a su nuevo enemigo. 6 nuevas fases y nuevos movimientos. Totalmente en castellano.











PROFESIONAL / PROYECTO DE APERTURA

¡ RAPIDO !

UNETE A NUESTRA RED Y APROVECHATE DE MUCHISIMAS VENTAJAS. LLAMANOS Y TE INFORMAREMOS DE TODOS NUESTROS SERVICIOS.

¡ GRATIS !

CON TU PRIMERA COMPRA:



TARJETA SOCIO + REGALO



PLAZA MIGUEL HERNÁNDEZ, 2 • APARTADO CORREOS 390
03180 TORREVIEJA (ALICANTE)
TEL. 965 71 80 79 FAX: 965 70 38 35



CON TU CONSOLA PlayStation™ ¡MANDO DE REGALO!



FIFA 99



Vuelve el deporte rey con mejores movimientos, mejores gráficos, 240 equipos, más ligas, y Super Liga Europea, todo esto en perfecto castellano (traducido y doblado)

RIVAL SCHOOLS



Capcom vuelve con un gran juego de lucha en 3D con 26 personajes, gran cantidad de golpes especiales, increíbles movimientos y muchos modos de juego.

CRASH BANDICOOT 3



Regresa nuestro amigo Crash. En esta aventura contará con nuevos vehículos, nuevas fases y una nueva compañera.

WILD ARMS

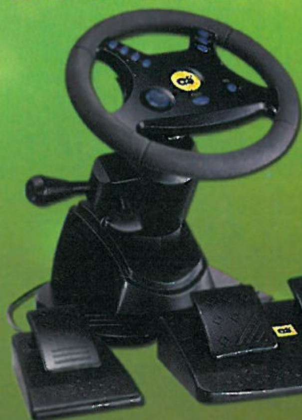


Sony pone a la venta este sensacional RPG que nada tiene que envidiar al fabuloso Final Fantasy VII, muchas mágias, mundos inexplorados, una gran aventura. Totalmente en castellano.

ULTIMAS NOVEDADES

PISTOLA + PEDAL
CON VIBRACION
COMPATIBLE CON PSX-SS-NAMCO





VOLANTE POWER-PRO
COMPATIBLE CON PSX-SS-N64
CON VIBRACION, CAMBIO DE MARCHAS, ACELERADOR, EMBRAGUE FRENO Y FRENO DE MANO

BADAJOZ
• Mérida: Moreno de Vargas, 24

BALEARES
• Mahón Menorca: C/. Obispo Severo, 15
Tel. 971 36 63 72
• Ibiza: C/. Vía Púnica, 5 ~ Tel. 971 39 91 01
Mallorca
• Manacor: C/. Baix des Cos, 39 ~ Tel. 971 84 50 11

BARCELONA
• C/. Nicaragua, 57-59 ~ Tel. 934 10 55 95
• C/. Begur, 38 ~ Tel. 934 31 62 34
• Gran Vía, 1087 ~ Tel. 932 78 23 87
• Bernard Metge, 6-8 ~ Tel. 932 78 07 69
• Terrassa: Avda. Jacquard, 35
Tel. 937 85 37 54
Sta. Mª de Palautordera:
• C/. Mayor, 31 - 1º ~ Tel. 938 48 03 54

BILBAO
Barrio Santutxu
• C/. Particular de Allende, 10
Tel. 944 73 31 41
• Casco Viejo: C/. Belostikalle, 18
Tel. 944 15 56 42

BLANES
• C/. Horta D'en Creus, 40 ~ Tel. 972 35 24 84

CASTELLON
• Villa Real: C/. L'Alguer, 3

GRANADA
• Concha Espina, 16 ~ Tel. 958 12 80 21

ISLAS CANARIAS
LAS PALMAS
• Arguineguin: C/. Angel Guimeral, 3
Tel. 928 15 14 35

SANTA CRUZ DE TENERIFE
• Granadilla: C/. San Francisco, 3
Tel. 922 77 19 04
• La Laguna: C/. Las Nieves, 18 Finca España
Tel. 922 65 76 05

FUERTEVENTURA
• Puerto de Rosario: C/. 23 de Mayo, 89
Tel. 928 53 00 56

LA CORUÑA
• C/. Méndez Pidal, 8 ~ Tel. 981 23 30 42

LLEIDA
• Corregidor Escofet, 16 ~ Tel. 973 22 10 64

LUGO
• C/. Guardias, 5-7 Centro ~ Tel. 982 20 32 83
• Foz: C/. Curros Enriquez, 10 ~ Tel. 982 13 35 01
Monforte de Lemos:
• C/. Roberto Baamonde, 54 ~ Tel. 909 69 22 03

MADRID
• C/. Carlos Hernández, 14 ~ Tel. 913 77 15 62
Collado Villalba:
• Alcázar de Toledo, 35-1 ~ Tel. 918 49 18 05

SAN SEBASTIAN
• Paseo de Errondo, 4 ~ Tel. 943 46 23 63

SANTANDER
• Centro Comercial Valle Real
• C/. Los Encinares, 13 ~ Tel. 942 33 78 87
• C/. Castilla, 69

SEVILLA
• C/. Salineros, s/n ~ Tel. 954 95 00 33
• C/. Feria, 141 ~ Tel 939 94 92 09
Las Cabezas:
• Plaza de los Martirios ~ Tel. 907 11 85 43
• Utrera: Juan XXIII ~ Tel. 907 11 85 43

VALENCIA
• C/. Maestro Gozalbo, 11
Tel. 963 74 37 92 / 963 55 24 68

VIZCAYA
• Santurce: C/. de la Portalada, 2
Tel. 944 83 27 16

VISITE NUESTRO HOMEPAGE ~ WWW.MGK.ES

GRUPO

M·G·K INTERNATIONAL



PLAZA MIGUEL HERNÁNDEZ, 2
APARTADO CORREOS 390
03180 TORREVIEJA (ALICANTE)
TEL. 965 71 80 79
FAX: 965 70 38 35

¡ NO BUSQUES MAS !
TENEMOS TODAS LAS ULTIMAS NOVEDADES AL MEJOR PRECIO

FIFA 99



Vuelve el deporte rey con mejores movimientos, mejores gráficos, 240 equipos, más ligas, y Super Liga Europea, todo esto en perfecto castellano (traducido y doblado) ¡No te lo pierdas!

TOMB RAIDER III
ADVENTURES OF LARA CROFT



Regresa de nuevo nuestra querida Lara con nuevas misiones, nuevas armas, nuevos enemigos, nuevas vestimientas y mucho más. Uno de los mejores juegos del año! Consíguelo YA.

TARJETA SOCIO M·G·K



NO TE QUEDES SIN ELLA!!







BADAJOZ
• Mérida: Moreno de Vargas, 24

BALEARES
• Mahón Menorca: C/. Obispo Severo, 15
Tel. 971 36 63 72
• Ibiza: C/. Vía Púnica, 5 ~ Tel. 971 39 91 01
Mallorca
• Manacor: C/. Baix des Cos, 39 ~ Tel. 971 84 50 1

BARCELONA
• C/. Nicaragua, 57-59 ~ Tel. 934 10 55 95
• C/. Begur, 38 ~ Tel. 934 31 62 34
• Gran Vía, 1087 ~ Tel. 932 78 23 87
• Bernard Metge, 6-8 ~ Tel. 932 78 07 69
• Terrassa: Avda. Jacquard, 35
Tel. 937 85 37 54
Sta. Mª de Palautordera:
• C/. Mayor, 31 - 1º ~ Tel. 938 48 03 54

BILBAO
Barrio Santutxu
• C/. Particular de Allende, 10
Tel. 944 73 31 41
• Casco Viejo: C/. Belostikalle, 18
Tel. 944 15 56 42

BLANES
• C/. Horta D'en Creus, 40 ~ Tel. 972 35 24 84

CASTELLON
• Villa Real: C/. L'Alguer, 3

GRANADA
• Concha Espina, 16 ~ Tel. 958 12 80 21

ISLAS CANARIAS
LAS PALMAS
• Arguineguin: C/. Angel Guimeral, 3
Tel. 928 15 14 35
SANTA CRUZ DE TENERIFE
• Granadilla: C/. San Francisco, 3
Tel. 922 77 19 04
• La Laguna: C/. Las Nieves, 18 Finca España
Tel. 922 65 76 05
FUERTEVENTURA
• Puerto de Rosario: C/. 23 de Mayo, 89
Tel. 928 53 00 56

LA CORUÑA
• C/. Méndez Pidal, 8 ~ Tel. 981 23 30 42

LLEIDA
• Corregidor Escofet, 16 ~ Tel. 973 22 10 64

LUGO
• C/. Guardias, 5-7 Centro ~ Tel. 982 20 32 83
• Foz: C/. Curros Enriquez, 10 ~ Tel. 982 13 35 01
Monforte de Lemos:
• C/. Roberto Baamonde, 54 ~ Tel. 909 69 22 03

MADRID
• C/. Carlos Hernández, 14 ~ Tel. 913 77 15 62
Collado Villalba:
• Alcázar de Toledo, 35-1 ~ Tel. 918 49 18 05

SAN SEBASTIAN
• Paseo de Errondo, 4 ~ Tel. 943 46 23 63

SANTANDER
• Centro Comercial Valle Real
• C/. Los Encinares, 13 ~ Tel. 942 33 78 87
• C/. Castilla, 69

SEVILLA
• C/. Salineros, s/n ~ Tel. 954 95 00 33
• C/. Feria, 141 ~ Tel 939 94 92 09
Las Cabezas:
• Plaza de los Martirios ~ Tel. 907 11 85 43
• Utrera: Juan XXIII ~ Tel. 907 11 85 43

VALENCIA
• C/. Maestro Gozalbo, 11
Tel. 963 74 37 92 / 963 55 24 68

VIZCAYA
• Santurce: C/. de la Portalada, 2
Tel. 944 83 27 16

VISITE NUESTRO HOMEPAGE ~ WWW.MGK.ES

www.e-graphix.com